SOMMARIO 6

Editoriale

Benvenuti a questo nuovo appuntamento con la vostra rivista di videogiochi e fumetti preferita! Sonic cerca di diventare sempre più bello per voi lettori e, nel numero che avete fra le mani, potrete leggere una nuova guida che vi presenterà tutti i giochi migliori per il Master System… I titoli recensiti in questo numero sono quelli che aspettavate da tempo: Virtua Racing, Mega Turrican, Streets of Rage III e il gioco di ruolo Lunar - The SIlver Star per Mega CD. Continua l'appuntamento con i "Classic", con le news e con tutte le altre rubriche… Sempre e solo su Sonic Videogiochi e Fumetti! Buona lettura.

SONIC N. 6 - Giugno 1994
RIZZOLI EGMONT PUBLISHING s.p.a.
• DIRETTORE EDITORIALE e DIRETTORE RESPONSABILE: Giacomo Rosella
• COORDINAMENTO EDITORIALE Giorgio Barbieri
• COORDINAMENTO ARTISTICO: Mauro Borio
• PRODUCT MANAGER: Andrea Grampa
• SEGRETERIA EDITORIALE: Gabriella Camplani • Annalisa Cicorella
• REDAZIONE E REALIZZAZIONE ZONA VIDEOGIOCHI: Studio VIT: tel. 02/33100413
• HANNO COLLABORATO: Enzo Baldoni, Smack Studio.
SONIC: DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE: 20124 MILANO, VIA SETTEMBRINI 29, TEL. 02/67081.1
• DISTRIBUZIONE R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. 20132 Milano via A. Rizzoli 2, Tel. 02/25843500.
• TIPOGRAFIA: Amilcare Pizzi, via De Vizzi 86, Cinisello Balsamo • FOTOLITO: GFB, Sesto San Giovanni MI
DISTRIBUZIONE IN ITALIA E ALL'ESTERO: R.C.S. Rizzoli periodici S.p.A. via A. Rizzoli 2 20132 Milano tel. 2588.
• PUBBLICITÀ: PRS Pubblicità Stampa Edizioni S.r.L., via Ennio 6/A, 20137 Milano, tel. 02/55014666, fax 02/55014919
ARRETRATI: i numeri arretrati vanno richiesti direttamente al proprio edicolante di fiducia oppure a Sli S.p.A., via Cuneo, 20/22 20090 Redecesio di Segrate (MI), inviando anticipatamente l'importo, pari a bollettina di C/C Postale n.15723208. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali, la disponibilità di copie arretrate è limitato, salvo esauriti, agli ultimi 12 mesi.
ABBONAMENTI: R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. Servizio Abbonamenti via A. Rizzoli, 2 20132 Milano Telefono 02/27200720.
Italia: l'abbonamento può essere richiesto telefonando al n. 02/27200720.
* Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 20 giorni prima del trasferimento (45 giorni per l'estero) allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista.

Registrazione c/o il Tribunale di Milano N. 493 del 30/10/1993

Zona Lettori

Eccoci nella zona che vi appartiene di più, in cui ogni mese potrete vedere le vostre lettere e i vostri disegni. Ricordatevi di spedirle a: Sonic - Zona Lettori - Rizzoli Egmont Publishing - via Settembrini 29, 20124 Milano.

POSTA FUMETTO

Luca Navarini e Simone Speroni (Piacenza)

NUOVI CLUB

Segnaliamo la nascita di due nuovi club dedicati a Sonic e Tails, e a tutti gli eroi dei giochi Sega: il primo si chiama "Club the Sonic and Tails Super Fans" ed è stato fondato da Luca Navarini (a cui facciamo gli auguri per la sua Prima Comunione) e Simone Speroni di Piacenza. Se volete affiliarvi al club scrivete in via Manfredi 122/B a Piacenza. Il secondo club è "Sonic and Tails friends", i componenti sono Benedetta Caleri, Fabrizia Peruzzi e Davide Sensi. Per unirvi a loro potrete scrivere a: Benedetta Caleri, via Cimabue 1, 82100 Arezzo.

DOMANDE E CONSIGLI

Cari Sonic e Tails,
mi chiamo Daniele Gelati e scrivo da Roma per fare molti complimenti alla vostra rivista e per dare alcuni consigli a Sonic, oltre che per fare alcune domande.
1) Sonic, visto che Robotnik è detto "Eggman", prova a farlo al tegamino!
2) Per trasformarti in Super Sonic hai bisogno di cinquanta anelli, giusto? Ma per non diventare cattivo, prendine di meno!
Passiamo alle domande:
1) In Sonic 2 non riesco a sconfiggere il robot finale di Robotnik, mi puoi dare qualche consiglio?
2) Che fine ha fatto la Zona Franca?
Questo è tutto, a presto.

Daniele

Caro Daniele,
ti ringraziamo per i bellissimi complimenti e ti promettiamo che passeremo direttamente a Sonic in persona i tuoi preziosi consigli.
E ora:
1) Tutto quello che ti serve è un po' di pazienza e molta, molta esperienza: continua a provare e vedrai che, prima o poi, riuscirai a superare anche quel guardiano.
2) La Zona Franca, nel numero scorso e in questo, ospita degli speciali sui migliori giochi per le vostre console.

FIFA SOCCER FA PAURA!

Mitica redazione di Sonic,
la vostra rivista è fantastica e mi piacciono molto i fumetti.
Vi vorrei fare alcune domande.
1) Per giocare a Street Fighter 2 su Mega Drive c'è bisogno del joypad a sei pulsanti?
2) Se sì, perché nelle sale-giochi ce ne sono soltanto tre?
3) FIFA Soccer fa veramente paura?
4) Perché quando Robotnik dice "nuovo" lo divide in "n-uovo"?
5) Potreste darmi dei consigli e qualche cheat per Ghostbusters e Chakan su Mega Drive?
Vi saluto.

P.S. La vostra rivista è fantastica.
P.P.S. Potreste mettere le vostre firme nelle recensioni?

Giordano Reggi, Genzano (Roma)

1) No, si può giocare anche con quello normale a tre: con il tasto start decidi se tirare calci o pugni.
2) Se vedi dei coin-op di Street Fighter 2 con meno di sei tasti vuol dire che non sono giochi originali, ma piratati.
3) Sì, terribilmente.
4) È un gioco di parole, dato che Robotnik è detto Eggman e cioè Uomo-Uovo.
5) Tieni d'occhio la Zona Trucchi e vedrai che, prima o poi, verrai accontentato.

SALLY, QUESTA SCONOSCIUTA

Carissimo Sonic e carissima redazione,
mi chiamo Sara e posseggo il Game Gear da un anno e mezzo.
È da tantissimo tempo che aspettavo un mensile per il mio Ghenghi (soprannome un po' scemo) e naturalmente per me, così potrò vedere le ultime uscite dei giochi. Ma vorrei parlare con il più caro e simpatico porcospino blu dell'universo: Sonic. Carissimo Sonic, sei un tesoro! Quando mi farai conoscere Sally? Voglio proprio vederla, così la giudicherò meglio.

Zona Lettori

Ivano Zanchi

Vorrei che sulla rivista uscisse un poster (con te, ovviamente) e con tutti i tuoi amici, e magari anche dei gadget.
Vorrei porvi alcune domande:
1) In che giorno sei nato?
In che mese e che anno?
2) E Sally?
Salutami la redazione e dì loro di continuare così: la rivista è proprio toga!
Salutami i tuoi amici del pianeta Mobius.

Sara Deplano

La redazione è molto felice di risponderti, cara Sara, e anche di rispondere alle tue domande. Purtroppo, dato che Sonic e Sally sono originari di un altro pianeta non hanno una data di nascita secondo il nostro calendario. E poi, lo sai, gli eroi non hanno età. Per ora non sono previsti poster o gadget di alcun tipo, da inserire nella rivista, ma può darsi che in futuro...

SONIC, SONIC: VOGLIAMO SONIC!

Carissima redazione di Sonic, mi chiamo Fabio, ho 11 anni e scrivo da Olbia. Possiedo un Mega Drive da circa un anno e mezzo e lo trovo fantastico, così come trovo fantastica la vostra rivista, che ho acquistato dal n. 2 (accidenti)! Siccome sono un grande ammiratore di Sonic, vorrei porvi alcune domande:
1) Ci sarà Sonic 4?
2) Dr. Ivo Robotnik non muore mai?
3) Potreste dedicare più spazio al fumetto di Sonic? Mi piace così tanto!
4) Sonic scherza con Tails?
5) Sonic è mai venuto a salvare la Terra?
Spero che rispondiate alle mie domande. Ciao a tutta la redazione e un saluto particolare a Sonic.

P.S.
Nella vostra rivista tutte le zone e i fumetti sono OK!

Fabio Salinas, Olbia (SS)

Eleonora Monti

Grazie mille, caro Fabio, per l'incoraggiamento che ci dai con la tua lettera. Se vuoi avere anche il n. 1 di Sonic non ti resta che richiederlo secondo le modalità che trovi descritte a pag. 2 in fondo al sommario. Ma passiamo alle domande!
1) Chi lo sa? Probabilmente sì, se continua ad aver successo!
2) No, ci mancherebbe altro! Senza Robotnik Mobius non sarebbe più lo stesso pianeta! Ricordati che i cattivi sono sempre importanti per gli Eroi, altrimenti contro chi combattono?
3) Non sei l'unico che ci chiede di allungare un fumetto o di accorciarne un altro. Se avremo storie più lunghe magari le pubblicheremo per intero, ma questo toglierà spazio alle altre rubriche e alle recensioni... E allora, che fare?
4) Sì, lo prende sempre in giro...
5) Non penso, ma sappiamo che ci viene in vacanza molto spesso per distendersi e rilassarsi tra un'avventura e l'altra!

Formisano Antonio Ercolano (NA)

Fabio Solinas

Zona Scambio

Anche questo mese potrete leggere gli annunci più interessanti in questo spazio dedicato alle offerte e ai desideri di tutti i lettori di Sonic. Ricordate di mandare il vostro annuncio, compilando il tagliando in fondo alla pagina a Sonic - Zona Scambio - Rizzoli Egmont Publishing, via Settembrini 29 - 20124 Milano.

•VENDO

Sega Master System *a L. 50.000 e cartucce a L. 20.000, oppure Master System con sei cartucce a L. 150.000. Scrivere a Luca Mazzotti, via Venezuela 8, 20151 Milano o telefonare allo 02/33404389.*

Shadow Dancer, the Secret of Shinobi *a L. 45.000, inoltre vendo Michael Jackson Moonwalker a L. 40.000 e scambio Space Harrier II, Burning Force, Dick Tracy con i seguenti giochi: Cyborg Justice, FIFA International Soccer, Mortal Kombat (tutte per MD). Scrivere a Simone Torlai, via Acquadiognio 111 B Gattorna (Ge). Tel. 0185/934854.*

Golden Axe *a L. 40.000 (MD). Scrivere a Fernando Danese, via Turati 3, 20069 Pozzo d'Adda (Mi). Tel. 02/90960506.*

Game Gear *praticamente nuovo e 14 giochi: Columns, Sonic 2, Paperino, Castle of Illusion, Cristal Warriors, J. M. Football, Shinobi, La Sirenetta, Indiana Jones, Chuck Rock, Halley Wars, Star Wars, Sonic Chaos e Land of Illusion. Scrivere a Manuel Curati, via Pedora 12, 40052 Baricella (Bo). Tel. 051/879589, dalle 14,15 alle 15,30.*

Cartucce Master System *a prezzi bassissimi, quasi nuove, più Game Gear quasi nuovo e Donald Duck, o scambio con cartucce per Mega Drive. Vorrei inoltre corrispondere con ragazzi/e dai 24 anni in su. Tel. 041/454188, Luisa Burbello.*

SCAMBIO

Shinobi *per Game Gear con Double Dragon o qualunque altra cartuccia. Scrivere a Donato Maleno, via P.le Puglie o telefonare al 5482304 (Bari).*

Vendo, compro e scambio ***giochi per Game Gear****. Ho Sonic 2, Super Kick Off, Columns (rispettivamente 50.000, 55.000 e 30.000 lire. trattabili). Cerco o scambio Mortal Kombat a prezzo accessibile. Max serietà. Scrivere a: Dario de Cristofaro, corso Garibaldi 125, 80139 Napoli o telefonare allo 081/264585.*

Cartuccia per MD *di Zoom (Sega, Rompicapo), con una a scelta tra Turtles, Mortal Kombat, Shadow Dancer, Cool Spot, Cosmic Spacehead o altre. Scrivere a Stefano Santi, via XXV aprile 57, 22070 Guanzate (CO) o telefonare allo 031/899117.*

Atari Lynx *più cinque giochi (Slime World, California Games, Gauntlet, Pac Land, Rygar) e tre per Mega Drive (Another World, Joe Montana 2, Jewel Master), con Mega CD giapponese. Vendo inoltre Master System 2 con cinque giochi (Donald Duck, Asterix, Sonic 2, Cyber Shinobi, Alex Kidd) a L. 170.000. Tutto in ottime condizioni e completo. Scrivere a: Davide Molteni, via Ravassi 18, Sesto S. Giovanni o telefonare allo 02/2486265.*

Tre cartucce Sega Master System *(Time Soldier, Basketball Nightmare, Hang On) in cambio di un Game Gear con Columns. Scrivere a Marco de Angelis, via Piave 3, 21047 Saronno (Va). Tel. 96700046.*

COMPRO

Albo gigante di Dylan Dog *N. 1 a L. 7.000. Scrivere a Riccardo Palombo, via Panoramica 277, Porto S. Stefano (Gr) o telefonare allo 0564/817800.*

Gioco per Game Gear*. Cerco perdutamente e a basso costo il videogioco Mortal Kombat (picchiaduro) possibilmente in buone condizioni. Scrivere a Francesco Alessi, via Castronella 105, 50013 Campi Bisenzio (Fi) o telefonare al 8952019.*

Ecco the Dolphin *per Mega Drive (che non superi le L. 100.000), completo di istruzioni e custodia. Telefonare allo 0541/989426 e chiedere di Michele.*

CONTATTI

Vorrei corrispondere con ragazzi/e per scambiare trucchi, consigli e idee sui giochi per Mega Drive e su altre cose del fantastico mondo Sega. Scrivere a Francesco Miraglia, via Dogana 6/A, 87032 Amantea (CD) o telefonare allo 0982/42065.

SONIC SCAMBIO

	Vendo	Compro	Scambio
❏ VIDEOGAME	❏	❏	❏
❏ FUMETTI	❏	❏	❏
❏ ALTRO	❏	❏	❏

TESTO ____

____

____

____

____

SCRIVERE A:..

E/O TEL. ....

non sono in vendita

Zona Classifiche

Continuiamo a proporvi le classifiche dei migliori giochi recensiti da Sonic per Mega Drive, Master System, Game Gear e Mega CD. Alcune note per la lettura: dopo il titolo e la casa troverete il voto, i movimenti di posizione, il numero di Sonic su cui è stato recensito il gioco (A2N1 significa anno 2 Sonic 1). Se il movimento di posizione in classifica indica un "+" significa che il gioco ha guadagnato posizioni, se indica un "-" significa che ne ha perse, se indica un "=" significa che è rimasto allo stesso posto e se leggete "NE" significa "NEW ENTRY", un gioco nuovo appena entrato in classifica.

Master System

Titolo	Casa	Voto	Mov.	Numero
1) Star Wars	Lucasarts	94	+	A2N1
2) Robocod	US Gold	96	-	A1N2
3) Micro Machines	Codemasters	93	=	A2N4
4) Sensible Soccer	Sony	91	=	A2N2
5) New Zealand Story	Tecmagik	90	NE	A2N5
6) Cool Spot	Virgin	88	-	A1N1
7) Global Gladiators	Virgin	88	-	A2N1
8) Speedball	Imageworks	85	=	A2N4
9) Fantastic Dizzy	Codemasters	86	-	A2N2
10) Land of Illusion	Sega	81	-	A1N1

Vediamo il videogioco di Guerre Stellari guadagnare il primo posto ai danni di Robocod, mentre in quinta posizione entra New Zealand Story della Tecmagik. Quasi tutti gli altri titoli scendono di una posizione, tranne il bitmappiano Speedball, che resiste tenacemente all'ottavo posto.

Game Gear

Titolo	Casa	Voto	Mov.	Numero
1) Mortal Kombat	Arena	90	+	A2N1
2) Star Wars	Lucasarts	90	=	A2N1
3) Micro Machines	Codemasters	94	-	A2N4
4) Ecco the Dolphin	Sega	90	=	A2N1
5) Desert Strike	Domark	90	=	A2N3
6) Streets of Rage 2	Sega	86	+	A1N1
7) Global Gladiators	Virgin	87	-	A2N1
8) Sonic Chaos	Sega	85	=	A2N4
9) Cosmic Spacehead	Codemasters	85	=	A2N2
10) Aleste 2	Compile	84	=	A2N3

Mortal Kombat riscuote sempre più successo anche sul Game Gear, anche se, a nostro parere, Micro Machines meriterebbe di rimanere in testa, grazie anche all'opzione di giocare in due con la stessa console. Anche Streets of Rage 2 (forse grazie all'uscita del suo successore, recensito in questo numero) guadagna una posizione.

Mega Drive

Titolo	Casa	Voto	Mov.	Numero
1) Street Fighter 2SCE	Capcom	97	=	A1N2
2) NBA Jam	Acclaim	95	=	A2N4
3) Aladdin	Virgin	94	=	A1N2
4) Sensible Soccer	Sony	94	=	A1N2
5) Spot:Quest for Cool	Virgin	92	=	A1N1
6) Dr. Robotnik	Sega	91	=	A2N3
7) Shadow Beast 2	Psygnosis	91	NE	A2N5
8) Sonic 3	Sega	90	-	A2N4
9) Bubba'n'Stix	Core Design	90	NE	A2N5
10) Mutant L. Hockey	Electronic Arts	90	NE	A2N5

Le uniche tre entrate, questo mese, sono un vecchio classico della Psygnosis, sempre bello (Shadow of the Beast 2), che fa scendere Sonic 3 in ottava posizione, Bubba'n'Stix della Core Design e Mutant League Hockey della Electronic Arts. Ma, come potete vedere dai voti, si tratta di differenze infinitesimali.

Mega CD

Titolo	Casa	Voto	Mov.	Numero
1) Ecco the Dolphin	Sega	93	-	A1N2
2) Jurassic Park	Sega	92	+	A2N3
3) Sonic CD	Sega	90	+	A2N1
4) Chuck Rock	Sega	90	=	A2N2
5) Thunder Hawk	Core Design	81	=	A2N2

Purtroppo, niente nuove entrate, questo mese. In compenso pare che Jurassic Park, l'avventura preistorica tra i dinosauri di Michael Crichton ispirata all'omonimo film di Spielberg, e Sonic CD della Sega, abbiano riscosso più successo, a lungo andare, di Ecco the Dolphin... Forse perché quest'ultimo, tutto sommato, non era che una conversione da un titolo Mega Drive e gli altri, invece, dei giochi originali progettati direttamente su MCD.

Speciale ECTS Primavera

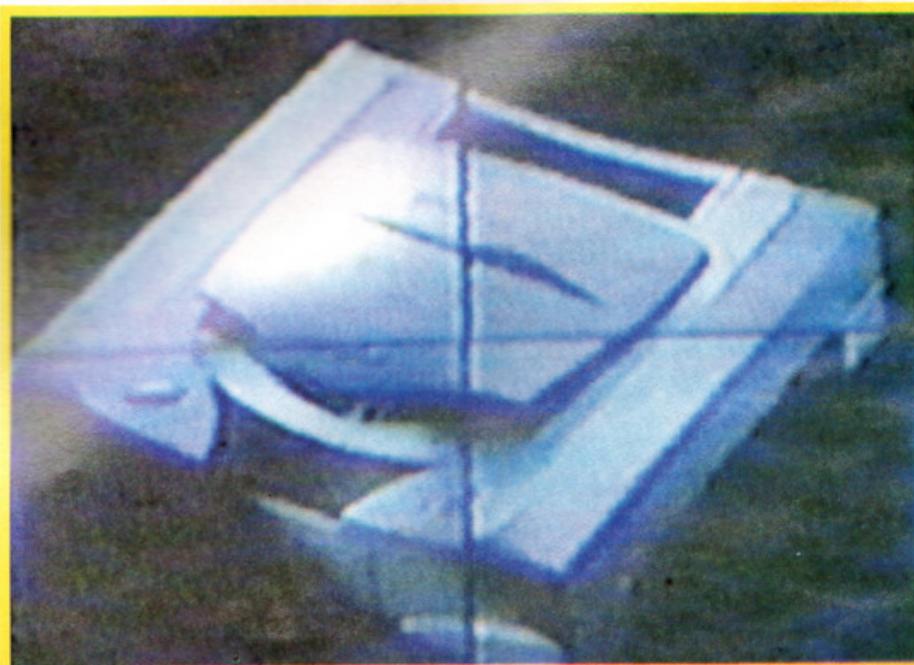
Vediamo quali giochi sono nei cantieri delle principali case produttrici di videogiochi. Le novità presentate alla fiera di Londra, lo scorso aprile, sono state molte. Secondo le previsioni, entro la fine dell'anno dovrebbero uscire i titoli che vi elenchiamo qui sotto:

Gioco	Casa	Console
Bubsy 2	Accolade	MD
Speed Racer	Accolade	MD
AV8B Harrier Assault	Domark	MCD
Dynamite Headdy	Sega	MD
Soleil	Sega	MD
GP Rider	Sega	GG
F1 '93 Heavenly Symphony	Sega	MCD
World Series Baseball	Sega	MD
Spark	Sega	MD
Monster World IV	Sega	MD
Radical Rex	Activision	MD/MCD
Mayan Adventure	Activision	MD
Mr. Tuff	Sales Curve	MD
Second Samurai	Psygnosis	MD/MCD
Lemmings 2	Psygnosis	GG/MD/MS
Megarace	Mindscape/Cryo	MCD
Rise of the Robots	Mirage	MD
Lawnmower Man	Tengen	MD
Megaswiv	Tengen	MD
Kawasaki Superbikes	Tengen	MD
Road Rash 2	Tengen	GG
PGA Tour Golf 2	Tengen	GG
Vitale's College Hoops	Tengen	MD
Tinhead	Microprose	MD
The Pirates of Darkwater	Sunsoft	MD
Hulk	US Gold	MD/MS/GG
Demolition Man	Virgin	MD/MCD
Goal	Virgin	MD
Super Bomberman 2	Virgin	MD/MS/GG
American Tale	Virgin	MD/MS/GG
Dragon	Virgin	MD/MS/GG
Cannon Fodder	Virgin	MD/MCD
Spot Goes to Hollywood	Virgin	MD
Jammit	Virgin	MD
Sensible Golf	Virgin	MD
Heart of the Alien	Virgin	MCD
Mighty Max	Sony	MD
Battletoads/Double Dragon	Sony	MD
Flashback	Sony	MCD
Elite	Sony	MD
Syndicate	Bullfrog	MD
Fatal Fury 2	Takara	MD
Heimdall	JVC	MD
Battlemaniacs	Vic Tokai	MD

Torna l'elicottero dell'Electronic Arts

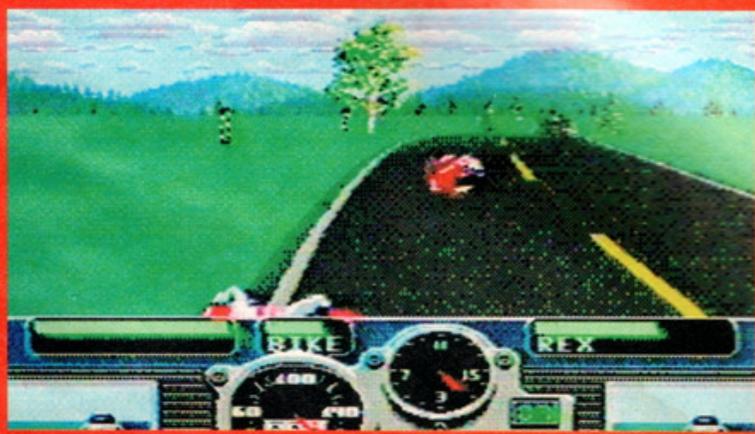
Dopo Desert Strike e Jungle Strike (suo degno seguito ambientato nella giungla piuttosto che negli sterminati deserti), è in arrivo Urban Strike, un nuovo sparatutto ambientato in una grande città, con combattimenti nelle strade e fra i grattacieli. Se siete degli amanti di questo genere di giochi sicuramente non potete perdervi i prossimi numeri di Sonic, dove trovere la sua rencesione.

Quanto costa Saturno?

Pare che il Sega Saturn, la nuova console Sega con CD incorporato, abbia finalmente un prezzo indicativo di uscita: circa 79.000 Yen e cioè, al cambio attuale, più di 1.300.000 lire. Altre notizie (probabilmente altrettanto attendibili) parlano di un prezzo attorno alle 900.000 lire (comunque molto alto), mentre per il software le notizie sono ancora più contraddittorie: si parla di prezzi tra le 150.000 e le 400.000 Lire. Staremo proprio a vedere...

Zona INVIATI

ECCOCI DI RITORNO CON LA ZONA NEWS INVIATI: QUESTO MESE VI PRESENTIAMO, OLTRE CHE MILANO, NAPOLI E TORINO, ALTRE TRE CITTÀ: BOLOGNA, MODENA E PISTOIA. CERCHEREMO DI DARVI SEMPRE NOTIZIE SU CITTÀ DIVERSE, IN MODO DA PERMETTERE A TUTTI I LETTORI DI USUFRUIRE DELLE VARIE PROPOSTE.

saluti da Napoli

In via Scarlatti, al Vomero, esiste una sala giochi fornita con le più recenti novità che il mercato dei coin-op propone. Potrete trovare Ridge Racer, Tower Of Doom, Virtua Fighter e molti altri titoli altrettanto interessanti. Se siete dei giocatori da salotto, troverete le ultime novità per i vostri sistemi preferiti da Hobby Line, in via Roma a Portici. E così, anche chi abita in provincia può comprare senza allontanarsi troppo da casa. Ritornando a Napoli centro, perché non fate una bella visitina al negozio di giocattoli Caputo? Tra bambole, costruzioni, macchinine, pelouche e ammenicoli vari, troverete senz'altro un bel po' di videogiochi per le vostre affamate console. Ancora al Vomero, questa volta in piazzetta Fuga, il negozio Cinema Cinema propone il noleggio e vendita di videogiochi per tutti i sistemi. Se volete divertirvi in compagnia? Non mancate l'appuntamento con il torneo di NBA Jam che il negozio Power Games & Comics ha organizzato per i giorni 17 e 18 giugno nel suo locale in via San Bartolomeo, presso piazza Municipio. Ricchi premi per i vincitori e tanto divertimento per tutti! A risentirci al mese prossimo.

Road Rush II

saluti da Modena

In questa ridente città dell'Emilia-Romagna potrete andare a visitare un negozio dal nome affascinante. Da Halloween, in via Gallucci 16, i modenesi potranno usufruire di un comodissimo servizio di permuta dell'usato. Inoltre, esibendo la copia di giugno di Sonic, potranno ottenere un conveniente sconto del 10%.

saluti da Pistoia

Da Morgana, (altro nome certamente molto accattivante per un negozio), a Pistoia, e più precisamente in via Dalmazia 424, anche i lettori toscani potranno sperimentare il magico servizio di permuta delle vecchie cartucce e ottenere uno sconto del 10%. Tutto questo solo grazie alla copia di Sonic che avete fra le mani. Magico Sonic!

SCONTO 10%

saluti da Torino

Nonostante la crisi economica il mercato dei videogiochi tiene bene e alcuni trovano anche il coraggio di aprire dei nuovi negozi: è il caso di Alex Computer, che ha aperto da poco un nuovo punto vendita, molto bello, all'interno del centro commerciale "le Gru" di Grugliasco. Oppure di alcuni videoclub che hanno allargato la propria attività che va dal noleggio delle videocassette a quello delle cartucce, offrendo senz'altro un ottima occasione per poter provare a fondo i giochi prima dell'acquisto definitivo; ad esempio, i negozi Video Disco Club in Corso Turati 70 e in Corso Palermo 60 dove potrete trovare un discreto assortimento di titoli per Mega Drive e Super Nintendo. In Corso Regina Margherita 221/G ha invece appena aperto Japan Mania, un piccolo negozio specializzato in videogiochi, videocassette, laser disc, compact disc e gadget, tutti rigorosamente di importazione nipponica. Potrete trovare le novità più fresche pochi giorni dopo la loro uscita in Giappone e, oltre ai videogiochi, un'enorme abbondanza di oggettistica, dai modellini di robot alle colonne sonore dei cartoni giapponesi su CD, dai fumetti ai videodischi e alle videocassette con le più famose serie di animazione per il mercato degli Home Video.

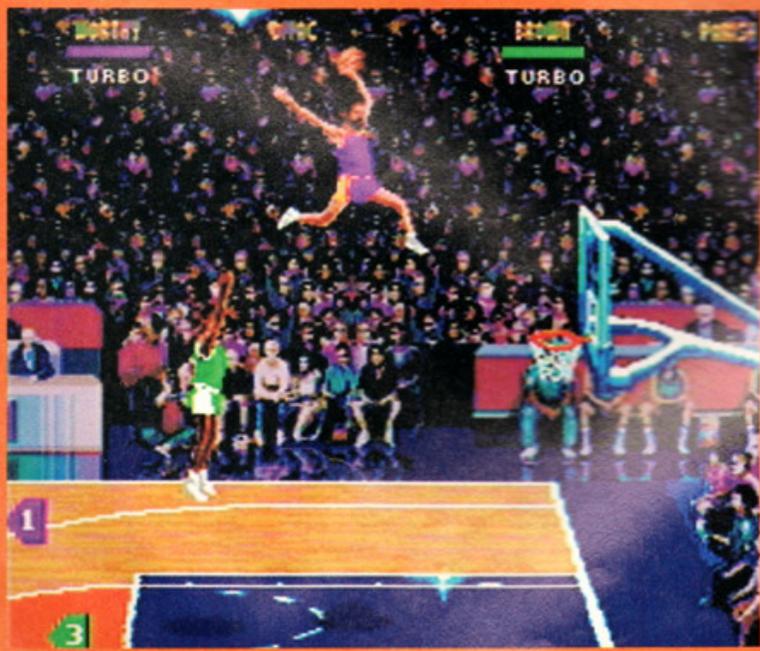
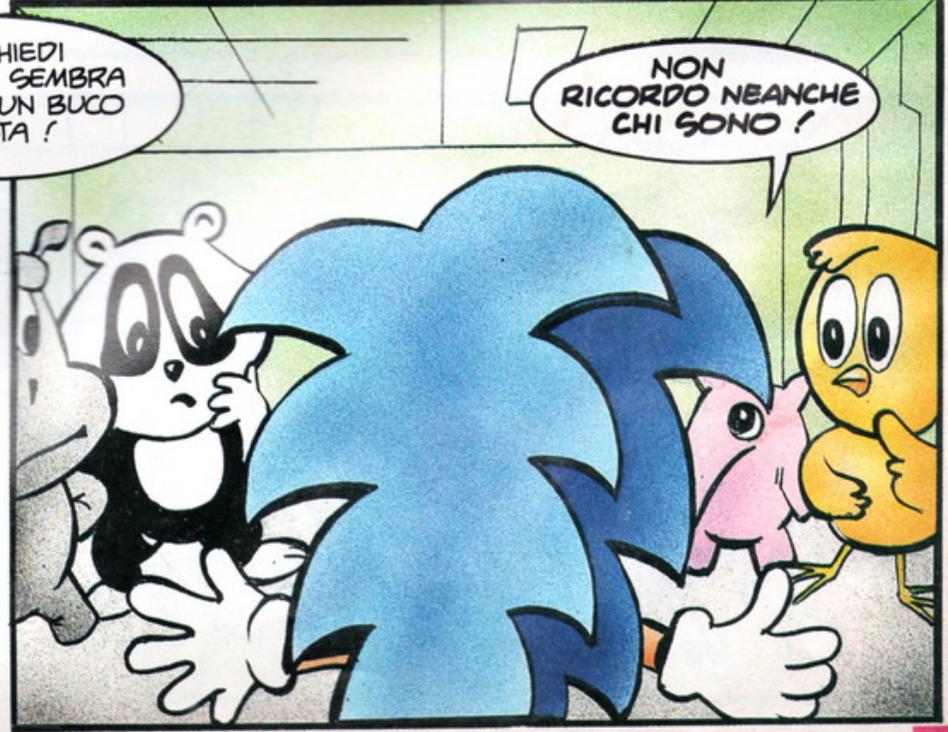
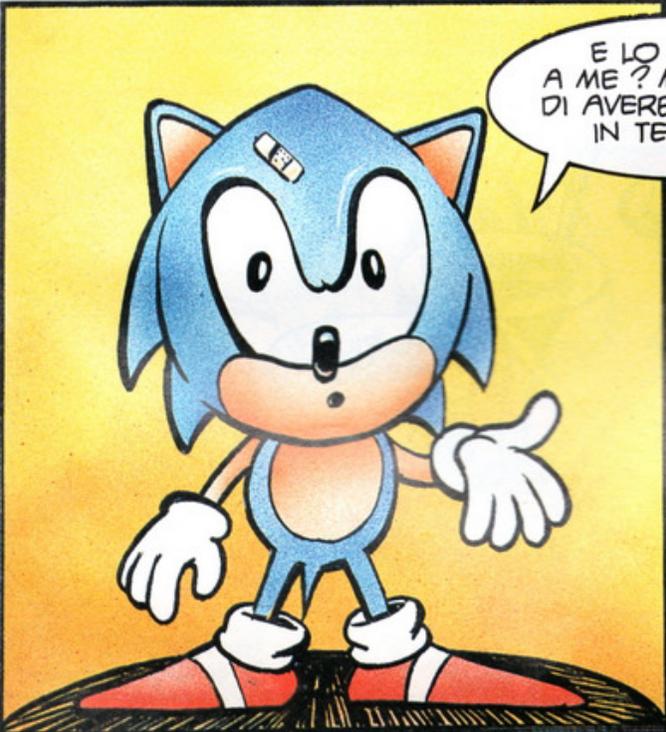
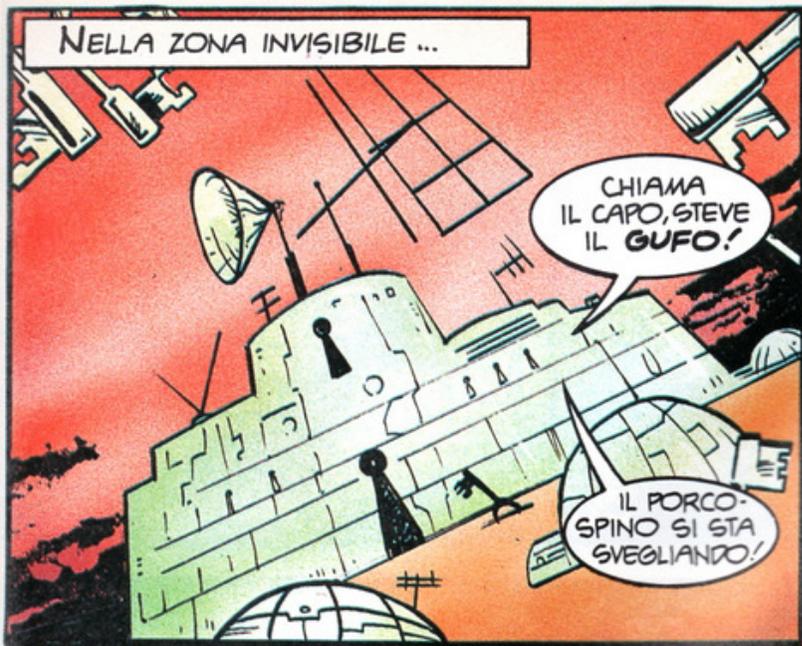
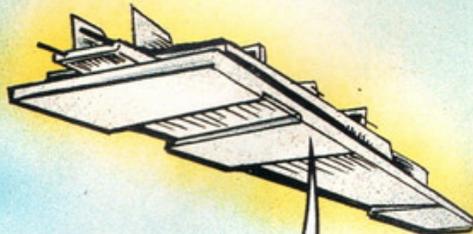
NBA Jam

saluti da Bologna

Anche gli abitanti del capoluogo emiliano adesso hanno un punto di riferimento sicuro per i loro acquisti. Computer One, di via Vela 12/2, offre il Game Gear con la cartuccia del gioco Aladdin o la stessa console con altri quattro giochi a £ 239.000. I giochi Mega Drive sono in vendita a partire da £ 43.000 mentre quelli Game Gear partono da sole £ 29.000.

saluti da Milano e Provincia

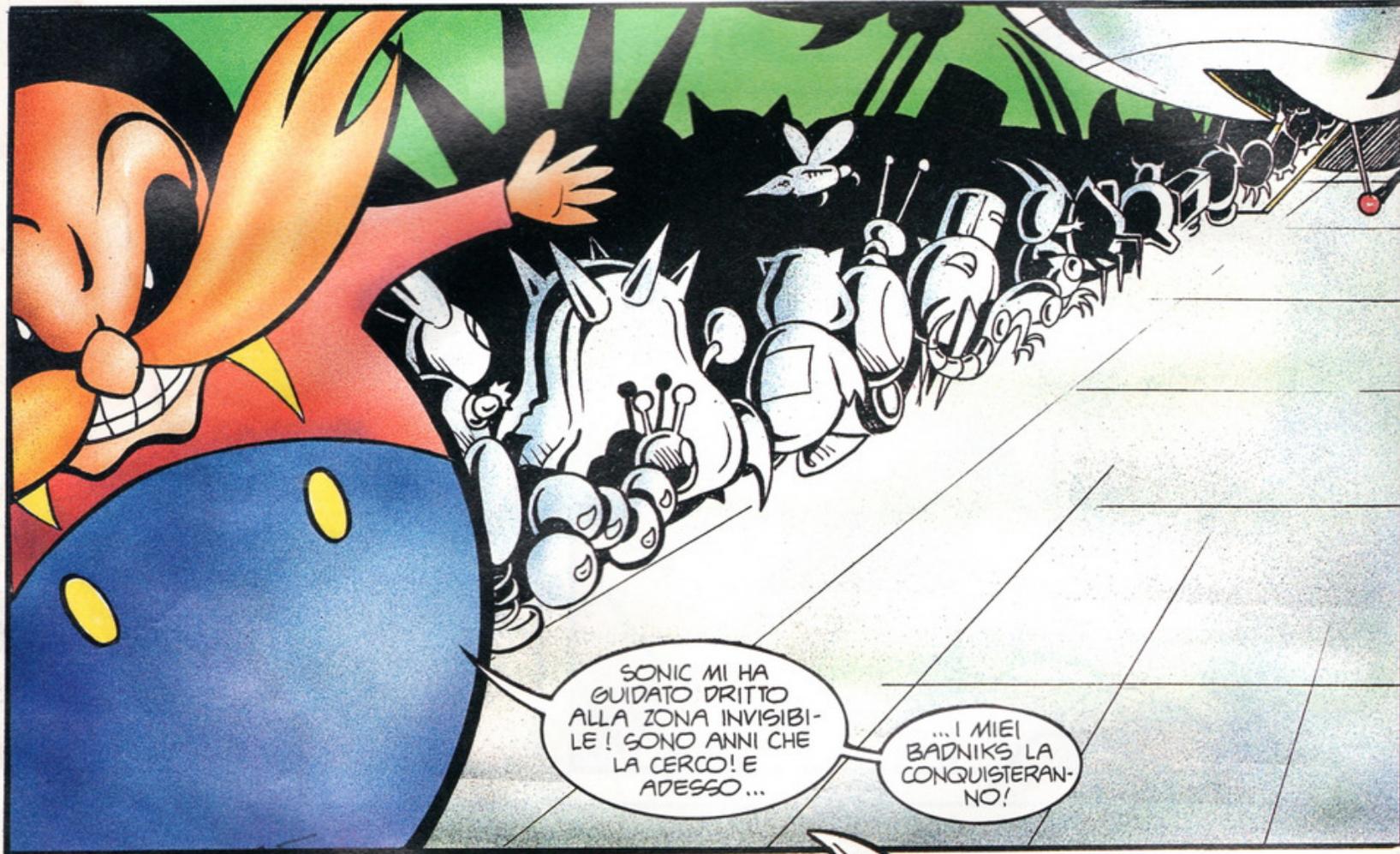
Il capoluogo lombardo e la sua provincia tornano su queste pagine anche questo mese, e sono particolarmente fortunati. Bit World di Monza, infatti, specializzato in vendita per corrispondenza (tel. 039/2720499), assicura tutte le novità in tempi velocissimi, mentre il negozio Arivivis, a Corsico, e precisamente in via V. Monti 26, oltre a ritirare e vendere l'usato, offre uno sconto del 10% a chiunque si presenti con il numero di giugno di Sonic. Sempre grazie al vostro affezionato Sonic c'è un altro sconto del 10% su tutti i prodotti della vostra grande "S", che vi aspetta da Warehouse in corso Buenos Aires 53 a Milano.

SCONTO 10%

PIANETA MOBIUS, A.G.D.R.*
NEI VASTI TERRITORI DELLA ZONA NASCOSTA...
GUARDA QUANTE STELLE!
*ANCORA GOVERNATO DA ROBOTNIK.
QUELLA... LAMPEGGIA!
NON LAMPEGGIA, CI VIENE ADDOSSO!
Sonic
THE HEDGEHOG
MA COS'E'? SEMBRA UN METEORITE BLU!
NO, SAMMY: E' UN PORCOSPINO MOOOLTO GIUSTO!
CHISSA' CHI E'?
LA ZONA INVISIBILE

NELLA ZONA INVISIBILE ...
CHIAMA IL CAPO, STEVE IL GUFO!
IL PORCOSPINO SI STA SVEGLIANDO!

EH? DOVE SONO? STAVO COMBATTENDO CONTRO ROBOTNIK SULLA SUA NUOVA FORTEZZA STELLARE...
SEI NELLA ZONA INVISIBILE!

ZONA INVISIBILE?
E' L'UNICO POSTO DOVE ROBOTNIK NON POTRA' TROVARTI. UN PARADISO DOVE SCAPPARE AI SUOI MALEFICI!

SIAMO PROTETTI DA UNO SCHERMO CHE CI RENDE INVISIBILI! COME HAI FATTO A TROVARCI?

E LO CHIEDI A ME? MI SEMBRA DI AVERE UN BUCO IN TESTA!
NON RICORDO NEANCHE CHI SONO!

SONIC MI HA GUIDATO DRITTO ALLA ZONA INVISIBILE! SONO ANNI CHE LA CERCO! E ADESSO...
...I MIEI BADNIKS LA CONQUISTERANNO!

IN CAMPA-NA, BESTIE! ARRI-VIAMO!
LA ZONA INVISIBILE E' NOSTRA!

KROOM!
CHE SUCCEDE, STEVE ?
CI STANNO ATTACCANDO! E' FINITA!

STATE CALMI ! VOGLIAMO SOLO TRASFORMARVI IN ROBOT MALVAGI ...
NON FA MALE...

...FA MALISSIMO!
VADOOM!

SE SOLO RICORDASSI CHI SONO, POTREI FARE QUALCOSA!
E' TROPPO TARDI, ORMAI!

E TU...CHE FAI LI' COSI'? MI SAREI ASPETTATO UNA REAZIONE PIU' DURA DA SONIC IL PORCOSPINO!

SONIC IL PORCOSPINO! TROVATO! HAI DETTO LA PAROLA MAGICA!

VAI SONIC! FORZA!
MANGIATE LA POLVERE!
BOP
BOP
BOP
BOP
SONIC IL PORCOSPINO! NE AVEVO SENTITO PARLARE, MA CREDEVO NON ESISTESSE!
DACCI DENTRO, SONIC!
FZZOOM!

ECCO FATTO! BELLO E SENZA UN GRAFFIO!
LO PREFERIVO QUANDO NON RICORDAVA NIENTE!

MA SENZA DI LUI... SAREMMO DIVENTATI DEI ROBOT!
MACCHINE DA OLIARE!
YUK! CHE SCHIFO!

E ADESSO? NON POSSIAMO RESTARE NELLA ZONA INVISIBILE!
CI HO GIA' PENSATO, GUFONE! ATTRAVERSEREMO IL PONTE E ANDREMO NELLA EMERALD HILL ZONE!
TROVERETE UN SACCO DI AMICI...

...PRONTI A UNIRSI A NOI NELLA LOTTA CONTRO IL MALVAGIO DOTTOR ROBOTNIK!
MOBIUS LIBERA!
MOBIUS LIBERA!

"QUELL'UOVO MARCIO FRIGGERA' DI RABBIA!"
GRRR... HA DISTRUTTO TUTTI I MIEI BADNIKS...
UNO DI QUESTI GIORNI GLI TAGLIERO' QUEGLI ACULEI, PER SEMPRE!
ALLA PROSSIMA PUNTATA!

Zona PROVE

VUOI SCRIVERE PER SONIC?

Sonic cerca collaboratori! Se sei interessato a fare una prova, mandaci una recensione lunga una pagina di uno dei tuoi videogiochi preferiti. Il testo dev'essere di un massimo di 1500 caratteri e dev'essere scritto su Macintosh (Microsoft Word), su PC (Microsoft Word, salvare i file in formato .mcw) o su Amiga (Cloanto 1 Text, salvare i file in formato Ascii - Solo Testo). Le recensioni devono essere spedite all'indirizzo in fondo alla pagina, salvate su un dischetto formattato in uno dei tre formati. Ricordatevi di specificare il titolo e la console su cui gira il gioco, di compilare il "Fax" in ogni sua parte (titolo, casa, genere, giocatori, voto di grafica, voto di sonoro, voto di giocabilità e voto di longevità, voto globale, aspetti positivi e aspetti negativi). Non dimenticatevi di mettere la vostra firma con indirizzo completo e numero di telefono in modo che possiamo contattarvi in qualunque momento. Sonic cerca anche collaboratori da varie città italiane per lo spazio "News Inviati". Se volete diventare degli inviati di Sonic della vostra città, mandate un resoconto di prova informandovi presso sale giochi, negozi, rifornitori... Le modalità di spedizione dei testi sono le stesse specificate per le recensioni.
Spedite in busta chiusa il tutto a:

SONIC VIDEOGAME & FUMETTI
C/O Studio VIT
via Aosta 2
20155 MILANO
oppure spedite via fax i vostri articoli al numero:
02/33104726

Buon lavoro!

LUNAR - THE SILVER STAR PER MEGA CD È IL GIOCO RIVELAZIONE DI QUESTO MESE, UN GDR FANTASY RICCO DI IDEE E DI DIVERTIMENTO. ALTRO TITOLO ATTESISSIMO È VIRTUA RACING PER MEGA DRIVE, CONVERSIONE DEL FAMOSO COIN-OP DI GARE AUTOMOBILISTICHE. SEMPRE PER MEGA CD VI PRESENTIAMO TOMCAT ALLEY, UNO SPARATUTTO ALLA "TOP GUN", E MANSION OF HIDDEN SOULS, UN'AVVENTURA IN UNA CASA INFESTATA. CONTINUIAMO CON STREETS OF RAGE III (MD), MEGA TURRICAN (MD), SKITCHIN' (MD), DEEP DUCK TROUBLE (GG) E ALTRI GIOCHI PER GAME GEAR E MASTER SYSTEM. E DOPO IL FUMETTO DI GOLDEN AXE, LA SEZIONE "CLASSIC", BUONA LETTURA!

SUPER KICK OFF MD

CONSOLE
IDENTIFICA IL SISTEMA TESTATO: MS STA PER MASTER SYSTEM, MD PER MEGA DRIVE, GG PER GAME GEAR E MCD PER MEGA CD.

SCHEDA TECNICA
LA CARTA D'IDENTITÀ DEL GIOCO.

VOTO PARZIALE
GRAFICA, SONORO, GIOCABILITÀ E LONGEVITÀ IN UN GIOCO SONO MOLTO IMPORTANTI, PERCIÒ VENGONO VALUTATI UNO PER UNO.

BONUS MALUS
I PREGI E I DIFETTI DEL GIOCO

VOTO
IL GIUDIZIO COMPLESSIVO SUL GIOCO.

LUNAR - THE SILVER STAR

MCD

Se siete appassionati di giochi di ruolo e possedete un Mega CD, allora non potete assolutamente fare a meno di acquistare questo Lunar, ultimo sforzo della Working Designs. Si tratta di un prodotto fuori dal comune, sia per profondità che per bellezza di realizzazione: potrete giocare per una quarantina e più di ore complessive e ammirare una grafica curata nel dettaglio e tipicamente nipponica, accompagnata da ben 52 diverse tracce sonore per un totale di oltre 45 minuti di musica digitalizzata di ottimo livello.

Se tutto questo non vi basta (e, in effetti, le cifre non bastano certo a rendere l'atmosfera del gioco e la sua trama), passiamo ai personaggi e alla storia che li vede protagonisti.

In un tempo remoto, quattro eroi destinati a entrare nella leggenda, sconfissero un male oscuro e liberarono le Terre dei Popoli Liberi dalla schiavitù degli dèi malvagi. Uno di loro venne battuto, purtroppo, in uno scontro con un grande drago nero impazzito: si trattava di Dragonmaster Dyne, un valente guerriero proveniente dal villaggio di Burg. Ed è proprio da Burg, vostro vilaggio natale, che inizierà questa lunga e incredibile avventura.

Ecco la terribile ultima incarnazione del malvagio Imperatore Magico: fa paura, non è vero?

Cominciamo... dalla fine: questa immagine, infatti, appartiene a una delle sequenze animate che potrete vedere dopo aver superato praticamente tutti gli altri ostacoli del gioco. Ma i pericoli non sono ancora finiti, purtroppo......

L'immagine qui sopra mostra il villaggio Burg con le cascate in cui spesso Alex si trova a suonare e a cantare con Luna, per prepararvi allo spettacolo della festa della Dea Althena.

Tre dei Quattro Eroi che hanno salvato il mondo, già una volta, dal dominio delle divinità malvagie. Ora, invece, questo compito tocca a voi!

Un'immagine dalla battaglia finale con la personificazione dell'Imperatore Magico. Dovrete lanciare i vostri incantesimi più potenti, se volete avere la minima speranza di riuscire a sconfiggerlo.

Sopra e in alto, altre due immagini di combattimento. Prima dovrete stordire i mostri con una tempesta magnetica e poi li finirete con un potente incantesimo d'attacco.Il sistema di combattimento vi permette di gestire le azioni di gruppo in maniera semplice, intuitiva e molto efficace.

Luna, la vostra compagna di giochi d'infanzia.

La dea Althena posseduta dall'Imperatore Magico.

Il vostro nome è Alex, e siete un ragazzo come tanti altri, ma con una passione tutta particolare: amate visitare il monumento funebre in onore di Dyne e sognare di vivere fantastiche avventure. I vostri amici sono pronti a tutto, anche a partire con voi, e lo provano il giorno in cui Ramus, figlio del capo del villaggio, arriva trafelato ad annunciarvi che ha intenzione di intraprendere un lungo viaggio per arrivare fino alla caverna dell'unico Drago Bianco sopravvissuto sulla faccia della Terra. Come potete lasciarlo solo in quest'impresa? Con voi verranno sicuramente anche Nall, una simpatica bestiola volante che alcuni dicono sia il cucciolo di un Drago Bianco, e Luna, una trovatella che vive con voi sin dall'infanzia e di cui siete teneramente innamorato.

Dal momento in cui uscirete dalle mura del villaggio per giungere alla caverna del Drago, inizierete una lunga serie di avventure sempre più difficoltose e impegnative, che vi porteranno a ripercorrere i passi di Dragonmaster Dyne... Sul vostro cammino incontrerete molti altri personaggi, come Mia, figlia di uno dei Quattro Eroi e potente incantatrice; Nash, grande mago molto capace e fin troppo sicuro di sé stesso; Kyle, valente guerriero che, con il suo forte braccio, vi aiuterà in più di un'occasione; Jessica, figlia di un altro dei Quattro Eroi e grande incantatrice dotata di poteri curativi fuori dal comune.

Nall vi sta ricordando l'appuntamento con Luna.

Ecco la vostra compagnia in viaggio.

Il castello del malvagio è montato su enormi cingoli e si muove sulle Terre Libere. Nel messaggio appare la scritta: "Il Castello di Ghaleon ha lasciato questa zona. Sono molto sollevato!".

Finalmente siete giunti al Sacro Tempio della Dea Althena: la macchina volante che vi ha portato fino a questo luogo, altrimenti inaccessibile, è andata distrutta, ma ora potrete esplorare l'edificio.

Lunar - The Silver Star ha le stesse caratteristiche fondamentali di altri giochi di ruolo di successo che sono apparsi su altre console (ad esempio i vari Final Fantasy per Game Boy, Zelda su Super Nintendo o Landstalker per Mega Drive), ma in più ha il vantaggio di essere stato pensato appositamente per una console come il Mega CD che, quando viene sfruttata bene, permette di memorizzare un quantitativo incredibile di dati e di codici. Le sue carte vincenti sono la cura con cui i personaggi sono stati creati e definiti, fin nei modi di dire, nei rapporti con gli altri personaggi e le loro azioni, l'attenzione prestata al suono, anche in questa versione tradotta in inglese e completamente raddoppiata e i particolari grafici. Questo gioco, infine, si può definire come la prova che il Mega CD ha molte frecce al suo arco e che si tratta soltanto di saperle sfruttare nel modo corretto. Consigliamo l'acquisto di questo gioco a tutti i possessori di Mega CD e in particolar modo a coloro che sono appassionati del genere e, naturalmente, non vedono l'ora di poter giocare a Lunar 2, già in preparazione, in uscita nei prossimi mesi.

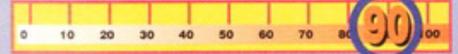
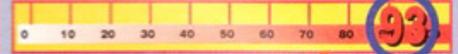
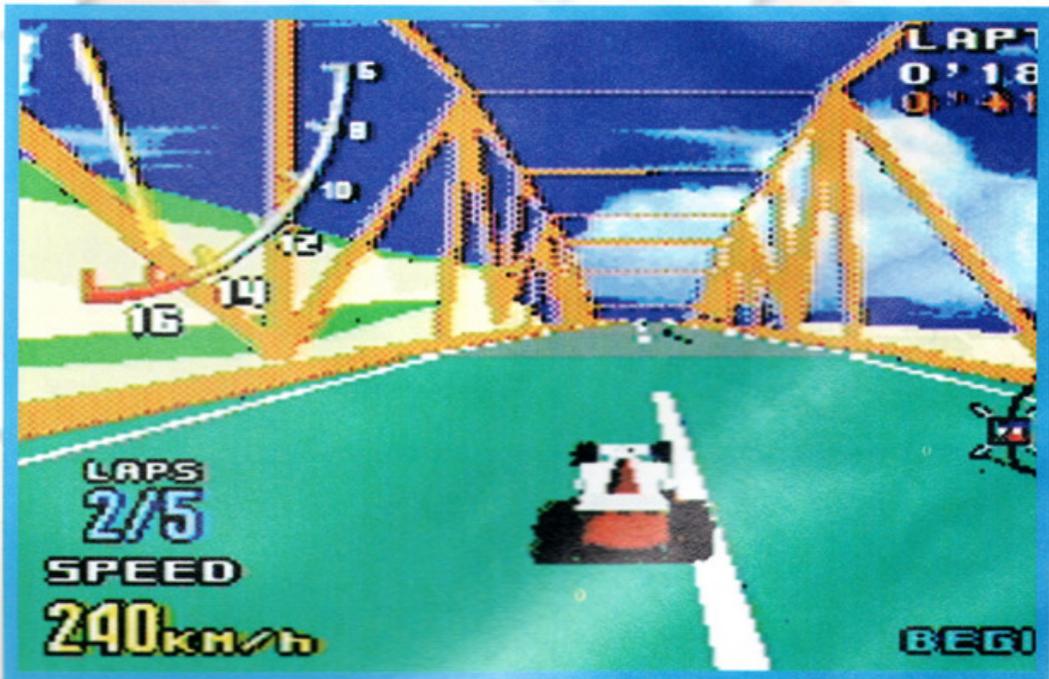
Sopra potete vedere un'immagine della grande biblioteca di uno dei personaggi più saggi di tutto il gioco. Qui dentro potrete leggere numerosi libri che vi chiariranno le idee sulle leggende della vostra terra e sul ruolo che dovrete rivestire in questa fantastica avventura. A fianco potete vedere il vostro amico Ramus che vi sta cercando per partire. Sotto potete vedere un'immagine dell'inventario della compagnia.

Nei templi della dea Althena, potrete riposarvi oppure fare una donazione ai sacerdoti.

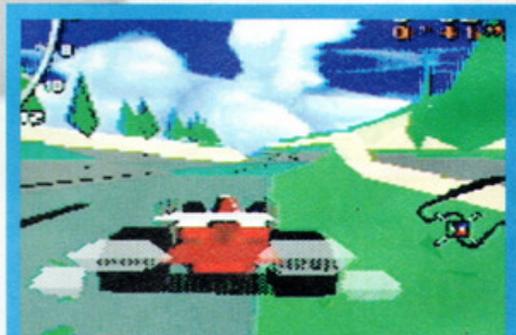
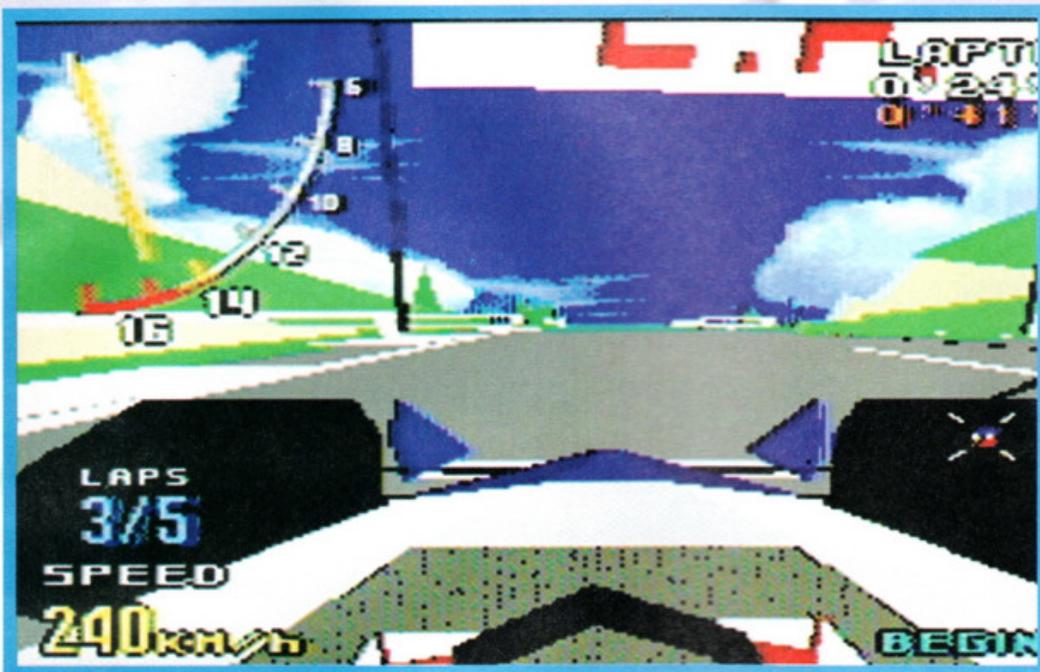
L'inventario vi permette di distribuire comodamente tutti gli oggetti, che trovate o che acquistate fra i vari componenti della compagnia, con un solo menu e con i semplicissimi comandi del joypad.

VIRTUA RACING

MD

La visuale più vicina al terreno (ma non all'interno della macchina) riduce la porzione di pista visibile e rende la gara un po' più difficile, ma se siete veri campioni...

Che il Mega Drive fosse "Mega" lo sapevano tutti. Basta guardare la grande quantità di giochi a disposizione e la loro ottima qualità media per convincersene. Ma che potesse addirittura diventare ultra (dato che super è di per sé sotto mega...) beh, francamente nessuno se lo sarebbe mai aspettato. E il miracolo lo si deve al DSP (Digital SIgnal Processor). Si tratta di un nuovo chip in grado di gestire e manipolare un considerevole numero di poligoni a velocità impressionante, che vuol dire maggior realismo e sensazioni di velocità mai provate. Il costoso gingillo è stato messo a punto per offrire agli utenti del MD uno dei coin-op più gettonati della storia dei videogiochi, che oltre a essere stato eletto come miglior simulatore di guida, si è guadagnato una montagna di elogi e consensi. Stiamo parlando di Virtua Racing, naturalmente, che in questa sua nuova configurazione non risente minimamente del confronto con il coin-op. Infatti, proprio come nella versione da sala giochi, durante la gara il giocatore può selezionare una delle quattro differenti visuali, che, grazie alla loro diversa posizione e grandezza di campo consentono di apprezzare al meglio la struttura del tracciato per impostare la traiettoria più adatta. Questo vale almeno per le prime partite, perché, dopo alcune ore, è facile memorizzare le curve dei tre circuiti disponibili. Comunque, Virtua Racing è bellissimo per tutti gli amanti dei giochi di questo tipo, ovvero per chi ha la passione per i record, per le sfide testa a testa con un amico (grazie allo split screen, ovvero l'opzione di gioco a due contemporaneo con lo schermo diviso), per le uscite di pista con ribaltamenti

La curva prima del ponte non è complicata, ma le prime volte, probabilmente, farete dei bei voletti sulla pista. Una volta abituati al percorso potrete prenderla in tutta velocità e superare gli avversari.

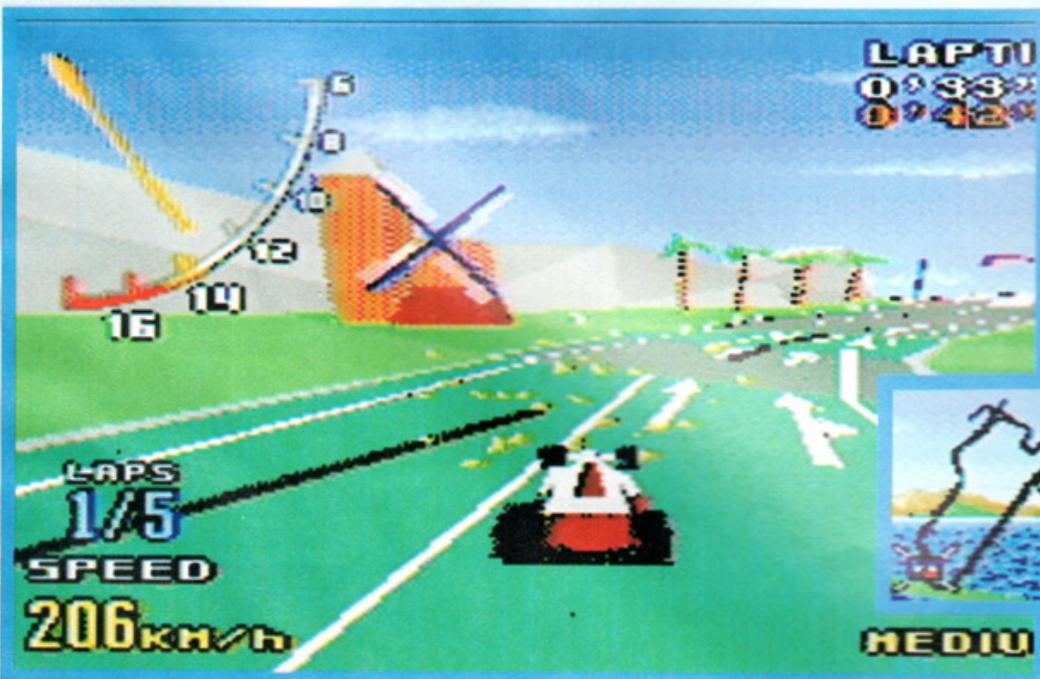
Ecco le piste disponibili: per principianti, per veri piloti e per grandi campioni. A voi la scelta.

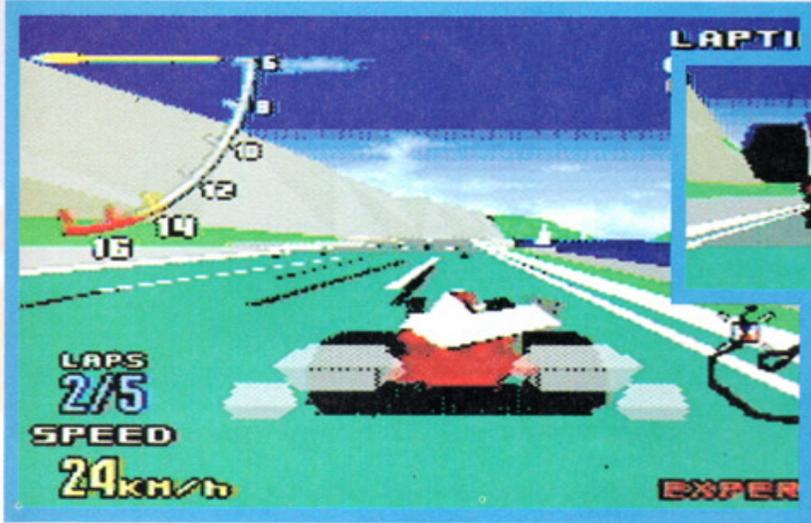
Nella sezione "options" potrete selezionare il tipo di gara, il numero di giri e il tipo di cambio.

Se sceglierete le marce manuali, la gara si farà un po' più difficile, ma farete faville.

Ecco la visuale che rende il gioco più difficile in assoluto, all'interno dall'abitacolo dell'automobile. Naturalmente è anche quella che lo rende più realistico, ma necessita di molta esperienza.

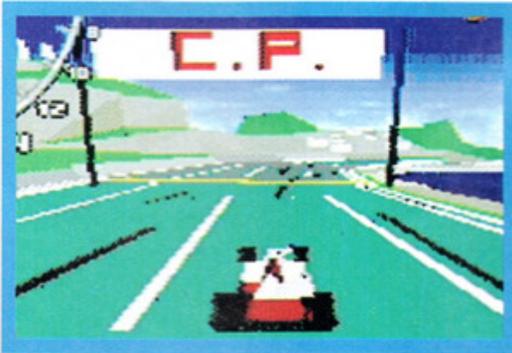
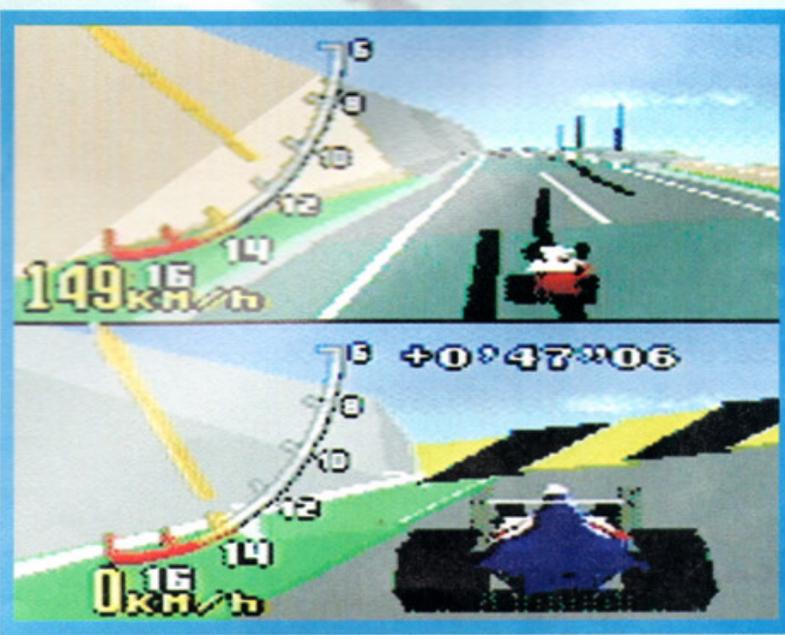
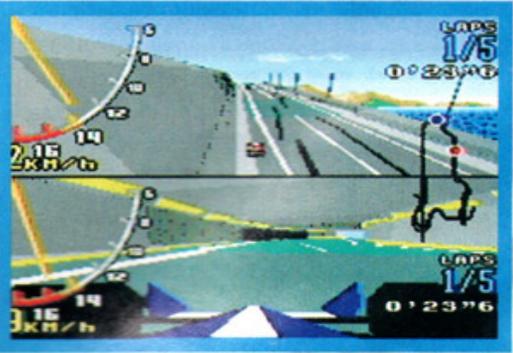
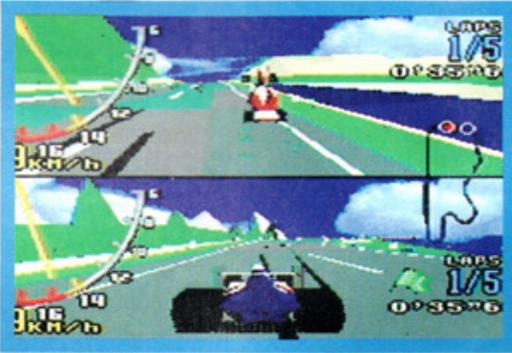
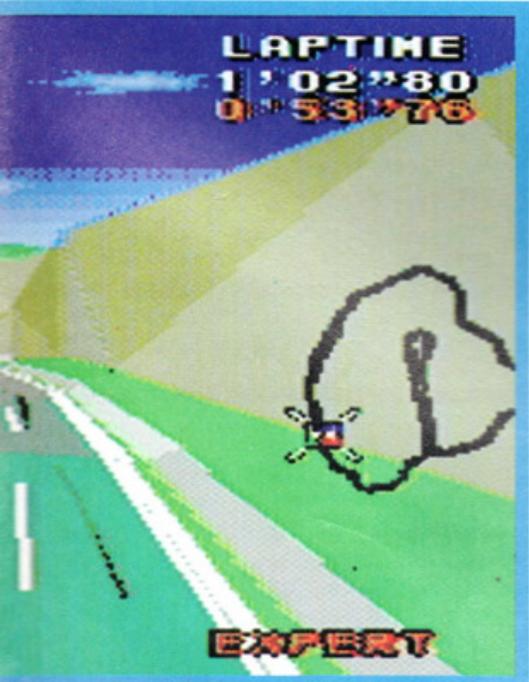
vari, per i rombi dei motori e le fermate ai box. E proprio perché si sta parlando di un giocone, ci tengo a illustrare anche quei soliti elementi marginali che caratterizzano la maggior parte dei giochi di guida, come la possibilità di scegliere il numero dei giri da compiere in gara, il tipo di cambio tra quello automatico o manuale e, addirittura, di rivedere l'intera gara da spettatore, potendo anche selezionare l'inquadratura proprio come un regista in caso di vittoria. Ma per vincere ce ne vuole, almeno negli ultimi due circuiti. Dall'originale, infatti, è stato conservato il sistema dei check-point, ovvero la serie di traguardi parziali che servono ad allungare il tempo a disposizione per concludere la gara. Per giungere primi non basta superare le vetture concorrenti, ma bisogna anche tener conto dell'inesorabile cronometro count-down, che ha tra l'altro la capacità di creare quella tensione e quel ritmo frenetico che caratterizzano i videogiochi a monetine.

Ecco, invece, la visuale più lontana. Anche da qui non è facile capire come muoversi.

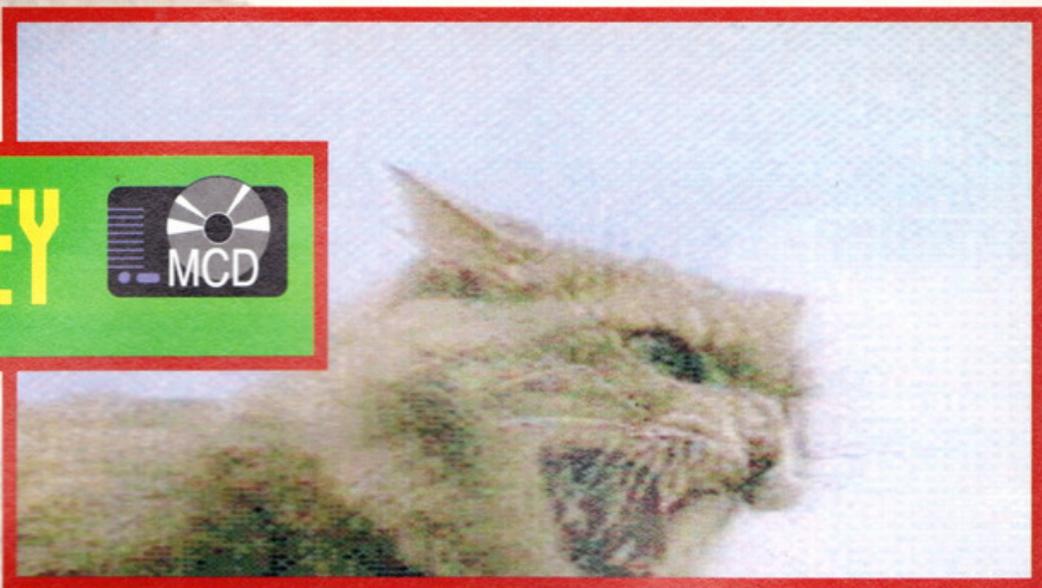
Il semaforo sta per dare il segnale di partenza. Con la giusta accelerazione vi troverete in testa.

La pista "media" propone al pilota alcuni passaggi molto interessanti: rivedeteveli con la moviola.

Questa visuale da dietro a media distanza è probabilmente la migliore poiché vi permette di vedere abbastanza pista e di avere diretto controllo sull'automobile. Per iniziare, ve la consgliamo caldamente.

Vediamo uno dei passaggi più difficili della pista, con la visuale alta: il paesaggio è molto suggestivo.

Poco prima dell'incidente e durante il volo: questi errori vi faranno perdere secondi preziosi, quindi state attenti.

Ad onor del vero, la presenza dei check-up è più per l'allungamento della longevità, visto i pochi circuiti, che per dare sensazioni particolari. Poco male, perché tanto a noi piace anche così. D'altro canto si deve anche considerare la grande mole del lavoro svolto, la genialità dei programmatori che sono riusciti a infilare un gioco del genere in una cartuccia per MD, che, con tutto il rispetto, mai nessuno aveva immaginato capace di tanto.

Stiamo per arrivare al check-point; da qui avremo altro tempo per giungere al CP successivo.

Di fianco e in alto possiamo vedere tre immagini di una gara con un amico, grazie all'opzione in "split screen".
Il gioco è molto bello, ma il coin-op ha un fascino che il Mega Drive non può certo darci, grazie all'abitacolo e al volante.

TOMCAT ALLEY

MCD

Le immagini di questo gioco sono veramente spettacolari: è un vero film interattivo.

Qui sopra vediamo altre immagini di introduzione digitalizzate in full motion video. Per questo genere di giochi è necessario mettere in budget tutte le spese caratteristiche di una produzione cinematografica.

Un altro grande titolo viene ad arricchire l'elenco dei laser-game di qualità per Mega CD: per la gioia degli amanti di questo genere di giochi e per il piacere degli appassionati dei film alla "Top Gun", è Tomcat Alley il gioco da tenere d'occhio! Ambientato in Texas, nei pressi del Confine di Stato con il Messico (evidentemente patria ideale dei laser-game firmati Sega, visto che anche un altro grande titolo della serie è ambientato nei medesimi luoghi - ci riferiamo al bellissimo Ground Zero Texas), Tomcat Alley si svolge nel settembre '91, quando, dopo il crollo dell'impero sovietico, un gruppo di alti ufficiali russi, incapaci di accettare la fine del vecchio regime, decide di fuggire dalla madre patria per fare rotta verso il paese della "Tequila" e dei "Tacos", dove un gruppo di guerriglieri filo-sovietici ha realizzato una base segreta. In Tomcat Alley rivestite il ruolo di ufficiale navigatore di un F-14X Tomcat (ricordate Top Gun?) che ha il compito di decidere la rotta, di mantenere i contatti radio con la base e gli altri membri della squadriglia, di attivare le telecamere di ricognizione, le contromisure elettroniche antimissile, e, naturalmente, di usare le armi al momento più opportuno.

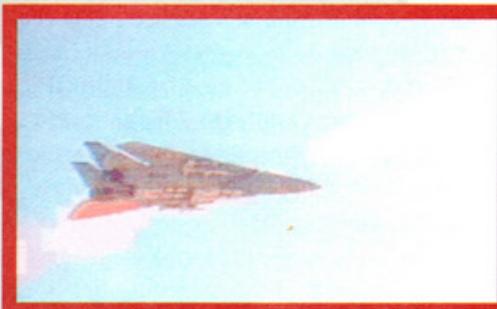
Il capo della nostra base: se fallirete in una missione lo vedrete infuriarsi moltissimo.

Eccovi dietro un aereo da caccia nemico. Una volta inquadrato potrete colpirlo con un missile.

Quando lanciate un missile, potete vedere una sequenza che vi mostrerà il risultato del tiro.

Soltanto alla fine della sequenza scoprirete se il missile ha colpito il bersaglio designato.

Ricordatevi che siete nei mirini nemici e che dovrete difendervi tempestivamente.

La vostra compagna di volo richiederà il vostro appoggio in una delle missioni avanzate: se non riuscite ad arrivare in tempo o se sbaglierete la mira, non ci sarà più speranza per lei.

Molte delle sequenze in full motion video del gioco vi faranno assistere a un vero e proprio film.

Ecco una delle scene di intermezzo: potranno darvi suggerimenti utili per le missioni.

La scena qui in alto è un allarme che vi informa che siete stati inquadrati da un aereo nemico e che siete sotto attacco diretto di un missile a ricerca. Dovrete lanciare una contromisura elettronica per evitare di essere colpiti. Qui a fianco vediamo il pericoloso missile che si avvicina al vostro aereo.

Forse il continuo ripetersi di sequenze animate rischia, alla lunga, di spezzare il ritmo del gioco.

La particolarità del gioco, oltre naturalmente alla bellezza e alla spettacolarità delle sequenze animate che lo compongono, è costituita dal fatto che Tomcat Alley è il primo titolo per CD che sfrutta un "Full Motion Video" nel senso proprio del termine. In altre parole, per la prima volta, le sequenze animate occupano tutto il video e non solo una sua parte, come avveniva, ad esempio, in Prize Fighter o nel già citato Ground Zero Texas. Inoltre, uno speciale calcolo matematico elettronico si preoccupa di dare un montaggio casuale alle varie sequenze rendendo, di fatto, ogni partita diversa dalle precedenti. Probabilmente il miglior laser-game per il supporto digitale della Sega!

STREETS OF RAGE 3

MD

Le mosse speciali sono molto varie e divertenti, inoltre è possibile combinarle per fare più danno.

Streets of Rage è il classico picchiaduro a scorrimento (nello stile Double Dragon, per intenderci), senza nessun tipo di innovazione particolare nello schema di gioco. La trama è la solita: fate parte di un gruppo di combattenti in lotta per distruggere il cattivone di turno, il quale ha, come piano criminoso, l'obiettivo di sottomettere tutti gli abitanti del pianeta al suo volere (non è molto originale, come trama, ma funziona sempre).
Come prima mossa ha distrutto le principali città del pianeta, ponendo a guardia dei sopravvissuti eserciti guidati dai suoi temibili luogotenenti. Il vostro compito è quello di sconfiggerli uno ad uno fino ad arrivare allo scontro finale con il super cattivo.
Potrete scegliere il vostro eroe tra 4 diversi personaggi, e per l'esattezza Zan, un mezzo androide che ha dalla sua una grande forza e la possibilità di colpire a distanza grazie alle sue braccia bioniche; Axel, un combattente con un buon equilibrio tra forza e velocità, Blaze, l'unica ragazza del gruppo e forse la più forte grazie alla sua grande tecnica di combattimento; infine, Sammy, un ragazzino che combatte su pattini a rotelle con grande agilità e prontezza di riflessi.
Ogni personaggio ha 5 diverse caratteristiche diverse: osservando attentamente i punteggi distribuiti in queste abilità potrete facilmente scegliere il personaggio che meglio si adatta al vostro modo di giocare. I programmatori sono riusciti a creare un set di personaggi molto equilibrati tra loro.
Ad esempio, se il personaggio scelto ha un punteggio alto in "Technique" eseguirà un elevato numero di calci e pugni; se il valore è basso eseguirà solo colpi essenziali.

Ricordatevi di distruggere sempre tutti gli oggetti, perché nascondono sicuramente dei bonus.

Il primo dei super cattivoni è un po' fru-fru, ma picchia veramente sodo! Non lasciatevi ingannare!

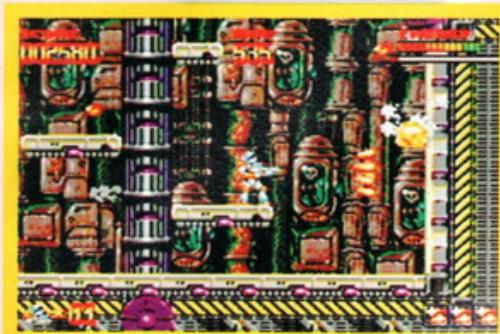
I motociclisti sono un classico della serie di Streets of Rage: per eliminarli senza subire troppi danni dovrete colpirli con un calcio volante, poiché attaccarli normalmente potrebbe essere molto rischioso.

Dalle casse vi salteranno addosso all'improvviso dei terribili bestioni. Non lasciatevi sorprendere!

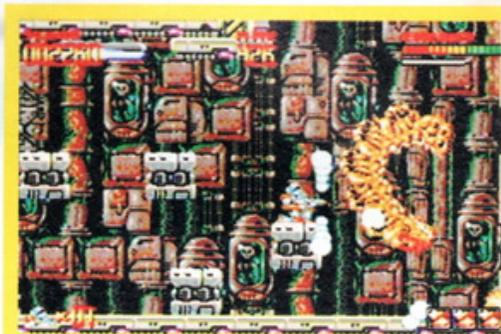
Da questa schermata potrete scegliere il vostro personaggio e vedere visualizzate le varie caratteristiche che lo contraddistinguono. Scegliete quello che più si addice al vostro stile di combattimento.

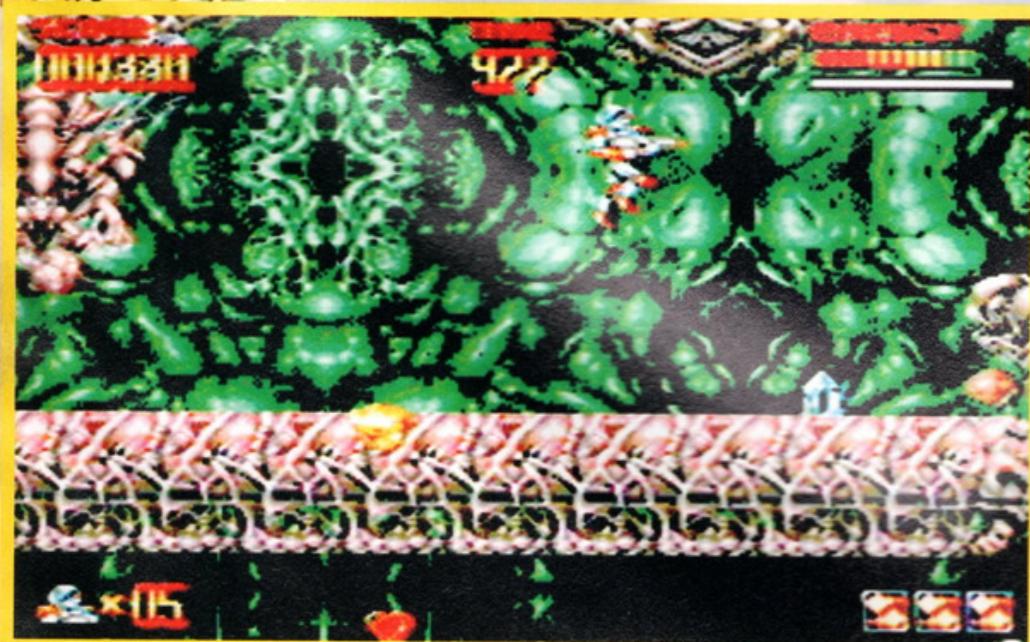
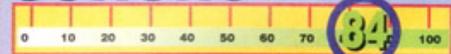
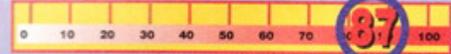
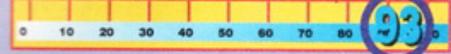
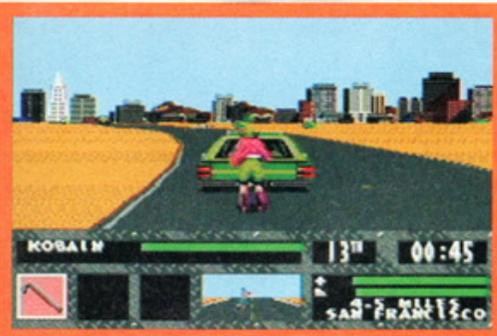
I nemici di fine livello, come sempre in questa categoria di giochi, hanno l'unico compito di farvi perdere vite preziose e di diminuire l'energia, dato che, alla lunga e grazie ai continua, riuscirete sicuramente a batterli. Una buona tattica è agire in gruppo, tenendo fermi gli avversari mentre il vostro compagno li attacca, usandovi l'un l'altro per saltare più in alto e colpirli con calci volanti.

Inoltre, potrete afferrare gli avversari e proiettarli, oppure tenerli fermi mentre un vostro amico li colpisce ripetutamente. E non potevano certo mancare le mosse speciali come i super pugni o i mega calci. Nel gioco, inoltre, troverete delle armi che potrete utilizzare per combattere, come coltelli da lancio, spade, mazze da baseball e spranghe di metallo da rompere sulla testa degli avversari. Rompendo le casse che incontrerete sul vostro cammino potrete trovare lingotti d'oro che vi faranno ottenere più punti, oppure mele e polli arrosto, che vi daranno l'energia persa. Nelle opzioni potrete scegliere se utilizzare il gioco normale o se trasformare Streets of Rage in un picchiaduro nello stile Street Fighter, uno contro uno.
Che dire di un gioco come questo, se non che nonostante la mancanza di originalità resta un bel picchiaduro molto giocabile con un ottimo sistema di controllo, un sonoro piacevole e un ottima realizzazione grafica? Tirando, quindi, le somme finali, si può affermare che questo gioco vi farà passare ore davanti allo schermo nel tentativo di finirlo!

Blaze sta tentando di finire l'avversario con il suo attacco speciale (che ricorda molto lo Sho-Ryu Ken, la palla di fuoco di Ryu e Ken in Street Fighter 2). Questi colpi, però, vi tolgono anche un po' di energia.

MEGA TURRICAN

Nonostante uno stile di gioco abbastanza avventuroso, Mega Turrican rimane uno sparatutto.

Alcune zone sono molto difficili da superare: soltanto con i bonus potrete oltrepassarle.

Il gioco, come tutti gli sparatutto di questo genere, ha dei mostri a metà e di fine livello. Vi ricordiamo che è sempre una saggia mossa quella di risparmiare il più possibile le armi speciali che avrete a vostra disposizione in modo da usarli contro questi bestioni che, altrimenti, vi potrebbero far perdere numerose vite!

Vi ricordate di Turrican? Sicuramente sì, ne siamo certi. Il gioco ha avuto numerosi seguiti, più o meno felici, soprattutto nell'ambiente dei computer casalinghi. Ma anche su console, le varie conversioni, più o meno ufficiali, hanno riscosso un discreto successo. Ora l'originale team di programmazione tedesco, i Factor Five, ha deciso di regalare a tutti i possessori di Mega Drive una nuova avventura di Turrican "the original".
La struttura di gioco, pur rimanendo fondamentalmente la stessa, è cambiata leggermente: se prima il vostro scopo era esplorare gli immensi livelli che nascondevano trappole, insidie, mostri e nemici dietro ogni angolo, in modo da riuscire a trovare l'uscita per poter proseguire, in questo nuovo Mega Turrican il vostro compito sarà un po' più semplice e banale, simile a quello di molti altri piattaforme/sparatutto: avanzare in un livello molto più lineare di quelli visti nei capitoli precedenti e abbattere quanti più nemici possibile tentando di sopravvivere fino in fondo.
L'aspetto sicuramente più evidente, non appena inserite la cartuccia e accendete la console, è la grafica: tutti i livelli, comunque molto vasti e diversi tra loro per fondali e nemici, sono realizzati con notevole cura dei dettagli e il commento sonoro, composto con grinta, è sempre azzeccato. Non mancano tutti gli elementi classici del genere (bonus, power-up, boss di metà e fine livello...), ma non pensate che si tratti di un gioco banale e scontato: Mega Turrican potrà sicuramente appassionare molti giocatori per diverso tempo, non soltanto gli appassionati di questo genere.

I livelli più avanzati di Mega Turrican ricordano un po', per grafica e ambientazione, le basi di H. R. Giger, tanto utilizzate nei film e nei videogiochi della serie di Alien.

SKITCHIN' MD

Qui sopra potete vedere lo schermo da cui potrete accedere al negozio. È molto importante continuare a comprare equipaggiamento sempre migliore, in modo da rimanere al passo con la difficoltà crescente delle varie piste. Più in alto un'immagine in cui siamo riusciti ad attaccarci a una macchina sportiva.

Naturalmente lo "skitchin" (contrazione di due parole,"skating", cioé andare sui pattini, e "hiking" e cioé fare l'autostop) ha anche i suoi lati negativi... come, ad esempio, volare sotto un TIR a 180 all'ora.

Se siete degli amanti dei giochi di guida e di combattimento (alla Road Rash, per intenderci) allora sicuramente non potrete perdervi questa nuova produzione Electronic Arts. Immaginate di essere un esperto pattinatore a rotelle che ha intenzione di attraversare l'America da una costa all'altra senza sforzarsi troppo e senza spendere denaro. Tutto ciò che dovrete fare, quindi, è infilarvi di nascosto su una superstrada e attaccarvi al paraurti del maggior numero di auto in modo da raggiungere la meta stabilita, prima dei vostri immancabili avversari.

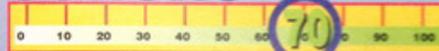
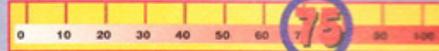
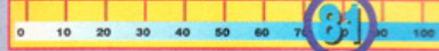
Prima di intraprendere quest'impresa, però, è necessario acquistare un bel po' di equipaggiamento: innanzitutto non dovranno mancare i pattini, con le ruote di ricambio per tutte le occasioni, e poi, dovrete pensare a proteggere il vostro corpo (per quanto possibile) da eventuali cadute. Entreranno quindi in gioco i guanti, le gomitiere, le ginocchiere e i copri-braccia, la divisa del vero pattinatore da strada.

Non c'è molto altro da dire: è importante evitare la polizia (proprio come in Road Rash) ed eliminare tutti i nemici che cercheranno di intralciarvi il cammino. Un'avvertenza: nella realtà non provate neanche lontanamente a fare qualcosa del genere, si tratta di un'attività totalmente di fantasia che, al di fuori del videogioco, si rivelerebbe terribilmente pericolosa e illegale.

FAX

TITOLO	Skitchin'
CASA	Electronic Arts
GENERE	Guida
GIOCATORI	1-2

GRAFICA 83

SONORO 70

GIOCABILITÀ 75

LONGEVITÀ 81

↑ L'idea delle gare su pattini a rotelle è abbastanza originale ma...

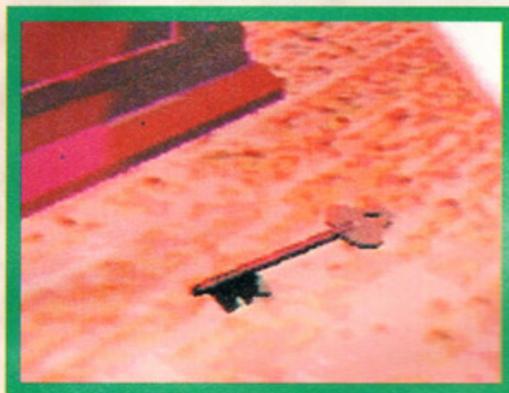
↓ ... il gioco in sé non è molto vario!

78

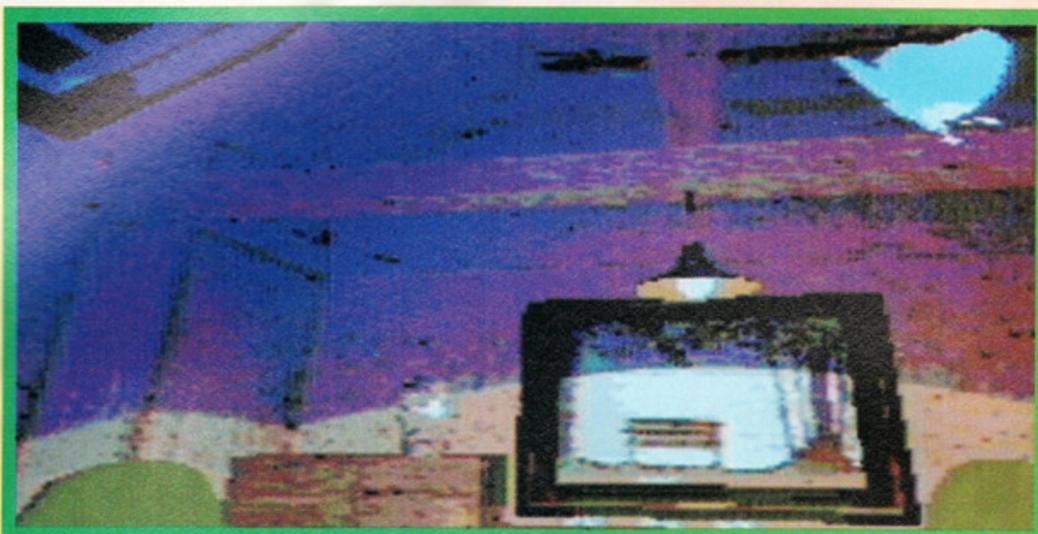
L'atterraggio non è certo stato molto morbido, speriamo di non finire subito all'ospedale!

La presentazione di una gara: vengono spiegati molti dettagli sulle caratteristiche della "pista".

L'immagine, all'inizio del gioco, vi avverte di non provare qualcosa del genere nella realtà.

MANSION OF HIDDEN SOULS

Esplorando a fondo ogni angolo della casa troverete oggetti molto interessanti, come questa chiave nascosta sotto un cuscino.

Ogni vostro passo verrà osservato dalle farfalle azzurre. Alcune di loro vi daranno consigli, mentre altre vi prenderanno in giro.

Questo quadro misterioso vi sarà molto utile per la risoluzione degli enigmi dandovi dei consigli: consultatelo spesso, perché non costa nulla!

Vi piacciono le storie di fantasmi? Bene, allora mettetevi seduti, accendete il camino e tenete a portata di mano un bel pacco di patatine fritte e una bottiglia della vostra bevanda preferita, perché Mansion of Hidden Souls parla proprio di questo, di una casa infestata da strani spettri.
Il piccolo Jonathan (che, poi, sareste voi) sta giocando su un prato, quando un grande sciame di farfalle azzurre arriva volando sopra la sua testa. Sua sorellina, che sta giocando con lui, le insegue e lui cerca di rincorrerla per fermarla senza riuscirci. Così, anche la piccola viene imprigionata all'interno della casa delle anime nascoste, uno strano luogo infestato che racchiude tra le sue mura tutte le anime delle persone scomparse a causa dello strano potere ipnotico delle farfalle. Questi insetti, poi, non sono nient'altro che le anime stesse, ormai perdute, trasformate da qualche maledizione sconosciuta. Il vostro compito è proprio quello di ritrovare la sorellina prima che venga trasformata in farfalla. Il tutto prima di mezzanotte, altrimenti nemmeno voi uscirete più dalla casa maledetta.
Purtroppo la giocabilità del titolo è abbastanza ridotta: dovrete semplicemente esplorare le varie stanze della casa risolvendo alcuni rompicapo che vi permetteranno, di volta in volta, di proseguire e di avvicinarvi sempre di più alla povera sorellina rapita.
Ma non saranno molti i rompicapo inseriti nel gioco che vi daranno davvero un po' di filo da torcere: nella maggior parte dei casi si tratterà

FAX

TITOLO	M. of Hidden Souls
CASA	Vic Tokai
GENERE	Avventura
GIOCATORI	1

GRAFICA 75
SONORO 73
GIOCABILITÀ 56
LONGEVITÀ 40

Discreta presentazione, buone animazioni, concetto di gioco interessante.

Scarsa giocabilità e mancanza di longevità.

70

La casa che dovete esplorare non è immensa, ma nasconde molti segreti, come questo studio qui sopra. Se infatti guardate sotto la scrivania, troverete un passaggio segreto che vi condurrà in una strana stanza circolare adornata da candele molto importanti...

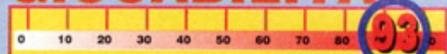
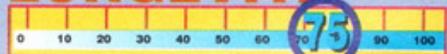
di cose abbastanza banali e risolvibili con un paio di tentativi! Ne consegue, inevitabilmente, che la longevità del gioco viene irrimediabilmente compromessa: purtroppo riuscirete senza dubbio a finirlo in pochi giorni, e poi?

DEEP DUCK TROUBLE

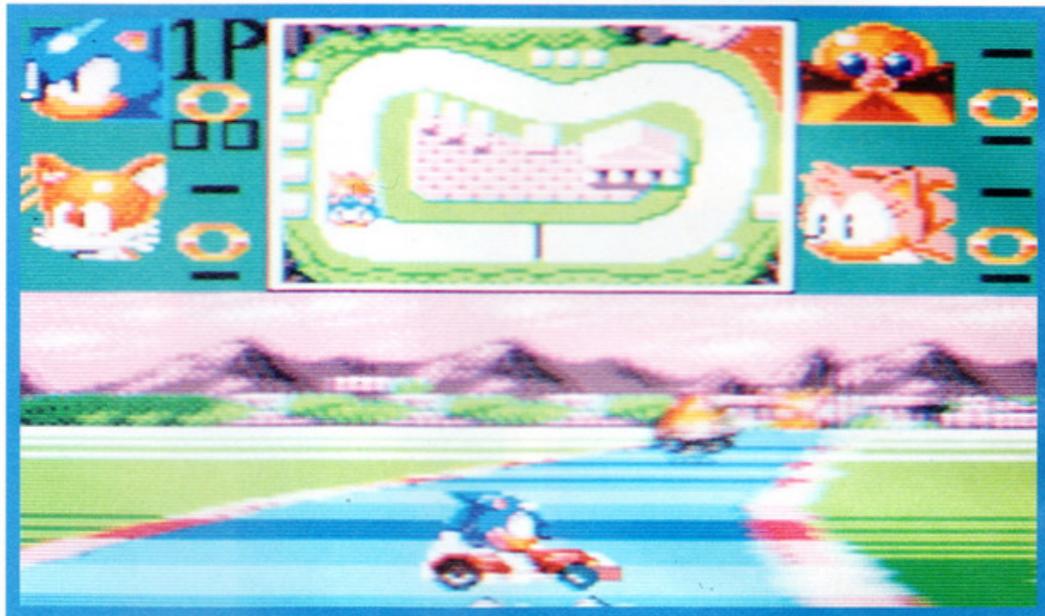
GG

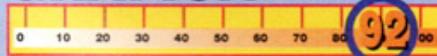
Ci risiamo! Donald Duck, conosciuto in Italia come Paolino Paperino, si è cacciato di nuovo nei guai! Anzi, traducendo il titolo di questa cartuccia per Game Gear, si trova "In guai papereschi fino al collo". Per la precisione è stato Zio Paperone a ficcarcelo: in una remota isola tropicale, il ricco zione ha pasticciato con un amuleto magico e ora si trova sotto l'effetto di un incantesimo che lo ha gonfiato come un pallone. Paperino corre subito in soccorso del ricco parente e si getta senza indugio attraverso i cinque frenetici livelli di genere platform (ognuno suddiviso in due sotto-livelli) che compongono questo titolo. I primi quattro (che possono essere affrontati in un ordine qualsiasi, secondo la scelta del giocatore) sono: la baia, con ambientazione sottomarina e famelico squalone finale; la vallata, infestata da struzzi ed enormi aquile; la giungla, piena di serpenti e sorvegliata da un grosso scimmione feroce, e il vulcano, percorso da letali fiumi di lava e imponenti pietre rotolanti. Il quinto livello è ambientato in uno sterminato castello pieno di insidie: si tratta senz'altro del livello più difficile, ma anche di quello più bello, sia dal punto di vista della grafica che della struttura.

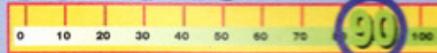
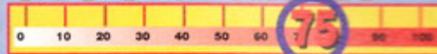
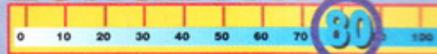
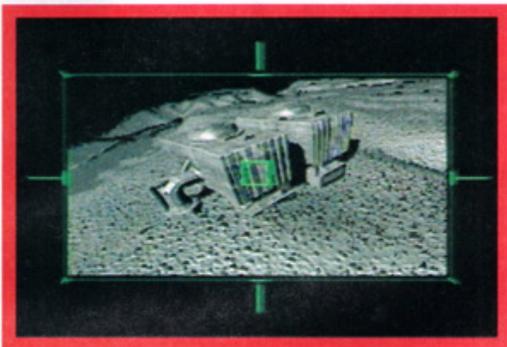
In definitiva si tratta di un ottimo gioco, estremamente bello da vedere e divertente da giocare. La giocabilità è così alta che vi troverete, fin dalla prima partita, completamente catturati e contagiati dalla tremenda sindrome dell'"ancora una volta e poi smetto".

Un'altra spericolata avventura per il nostro papero preferito. Il simpatico Paolino spiega ai suoi tre nipotini la drammatica situazione in cui si trova il ricco parente e quindi parte alla volta dell'isola sperduta. Il ghiaccio è solo una delle molte difficoltà che dovrà superare. Qui, per superare le punte, dovrete utilizzare la roccia mobile.

Le sfuriate di Paperino sono ormai entrate a far parte anche della storia dei videogiochi. Aumentano, infatti, sempre di più i giochi basati su questo carismatico personaggio e sui suoi amici Disney.

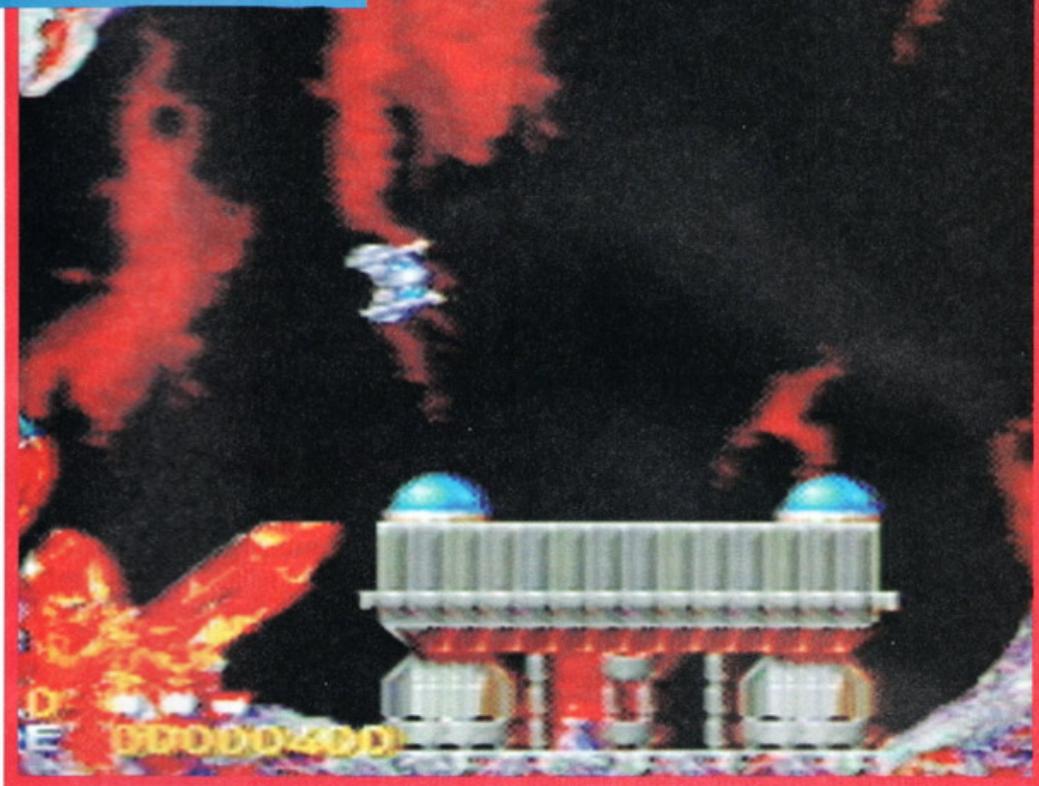
SONIC DRIFT

Squillo di trombe, rullo di tamburi! Il porcospino blu torna sul Game Gear, e con un gioco appositamente concepito per il portatile a colori della Sega. Il nostro caro Sonic questa volta ha invitato due suoi amici (Tails e Amy) e anche un suo acerrimo nemico Dr. Eggman, per una sfrenata serie di corse automobilistiche in circuito. All'inizio del gioco, avrete la possibilità di selezionare uno fra i quattro personaggi già citati e con esso cimentarvi in una serie di campionati su pista. In particolare, potrete scegliere fra tre diverse leghe, ognuna delle quali composta da sei circuiti. Se, invece, siete dei solitari e preferite correre da soli, un'apposita opzione vi permette di affrontare una serie di sessioni libere contro il cronometro. Infine, per le coppie di amici che dispongono di due Game Gear e di due cartucce di SD, si segnala la possibilità di giocare contemporaneamente collegando le due console. Lungo i vari circuiti incontrerete alcuni utili bonus che faciliteranno il vostro impegno: i soliti monitor vi permettono di raddoppiare la velocità o di essere invulnerabili, mentre i tubi gialli vi faranno piroettare in aria sorpassando agevolmente chiunque vi preceda.

In alto a sinistra potete ammirare una delle immagini di introduzione del gioco. Le immagini qui sopra, invece, e sotto, si riferiscono a momenti di gioco su diverse piste. Come potete ben notare le analogie tra questo Sonic Drift, sia nel concept che nella grafica, e il famoso Super Mario Kart per Super Nintendo sono davvero eccezionali.

Sonic Drift è un titolo molto curato e ben realizzato. L'impatto grafico è notevole e stupisce fin dalla prima partita. L'unico aspetto negativo è quello della giocabilità, che è leggermente sacrificata a causa di un controllo non perfetto.

SUB TERRANIA

MD

In questa immagine presa dalla bellissima introduzione, potete vedere una delle stazioni minerarie attaccate dagli alieni. E vai con quel laser!

A migliaia di anni luce dalla Terra, su un asteroide dalle immense risorse minerarie, alieni provenienti dalle profondità dello spazio hanno sferrato un attacco a sorpresa! I minatori e i tecnici che controllano il lavoro dei complessi macchinari con i quali vengono estratti i minerali sono in pericolo di vita, e indovinate un po' a chi toccherà salvarli? Bravi, risposta esatta: sarete proprio voi gli eroi. Alla guida di un caccia interstellare dovrete incunearvi nel dedalo di labirinti di cui è composta ciascuna miniera: e ce ne sono ben nove sull'asteroide! Il vostro caccia dispone di un sistema di controllo sensibilissimo: con il tasto B darete più gas ai reattori, mentre con il pad ruoterete il muso dell'astronave. Attenti all'effetto della forza di gravità! Potreste schiantarvi al suolo o contro la volta delle miniere, se non starete ben attenti a dosare la spinta dei propulsori... Logicamente, dovrete anche vedervela con gli alieni che hanno invaso l'asteroide. Alcuni nemici sono grandi quasi quanto tutto lo schermo, e sono disegnati in maniera davvero impeccabile! Il gioco è molto bello: una volta che avrete preso confidenza con i comandi, vi divertirete un mondo a girare per le miniere alla ricerca di minatori da salvare, avversari da distruggere e power-up da raccogliere. Ciascuna delle nove missioni prevede anche altri compiti, quali il raccoglimento di particolari moduli o la distruzione di intere basi aliene. A proposito di power-up, il più importante è senz'altro quello del carburante. Il caccia che pilotate non ha che una piccola riserva, che, una volta esaurita, farà schiantare l'astronave al suolo. Quindi, tenete sempre d'occhio l'indicatore dello schermo. Buona fortuna!

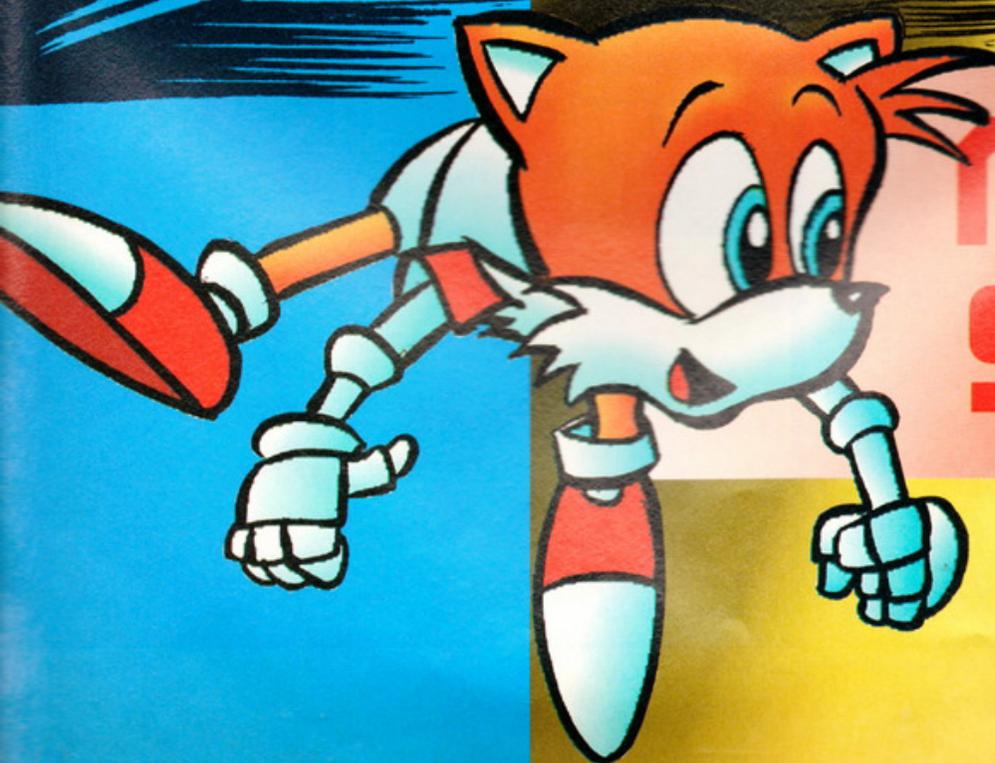
FAX

TITOLO	Sub Terrania
CASA	Sega
GENERE	Sparatutto
GIOCATORI	1

GRAFICA	84
SONORO	82
GIOCABILITÀ	96
LONGEVITÀ	85

Ottimo controllo e azione di gioco veloce e divertente.

Manca un'opzione di password, per il resto niente da segnalare.

89

Continuiamo con la nostra carrellata sui giochi migliori per le vostre console preferite: questo mese parleremo dei più bei titoli mai apparsi per il Master System, la console a 8 bit da casa della Sega. Come nel numero scorso, anche qui troverete un elenco molto ampio di giochi con una breve descrizione e una valutazione. Per quanto riguarda i giochi già apparsi su Sonic, potrete trovare il voto mentre per gli altri, una serie di quattro o cinque asterischi vi permetterà di capire il nostro giudizio. Arrivederci al mese prossimo!

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

Sega

Quarto episodio della saga di Alex Kidd, famoso eroe dei videogiochi casalinghi. Anche se il gioco è divertente, oltre a una buona grafica e sonoro, manca decisamente di longevità.

****

ALIEN³

Acclaim

Un vero e proprio sparatutto/platform che vi terrà incollati al joypad per molte ore. Consigliato a tutti. Da segnalare, l'atmosfera opprimente tipica della trilogia cinematografica.

*****

AQUATICS

Electronic Arts

Se vi siete divertiti a giocare ai vari episodi di James Pond, altrettanto farete con questa versione sottomarina delle Olimpiadi, con diverse specialità e la possibilità di giocare con gli amici.

*****

ASTERIX

Sega

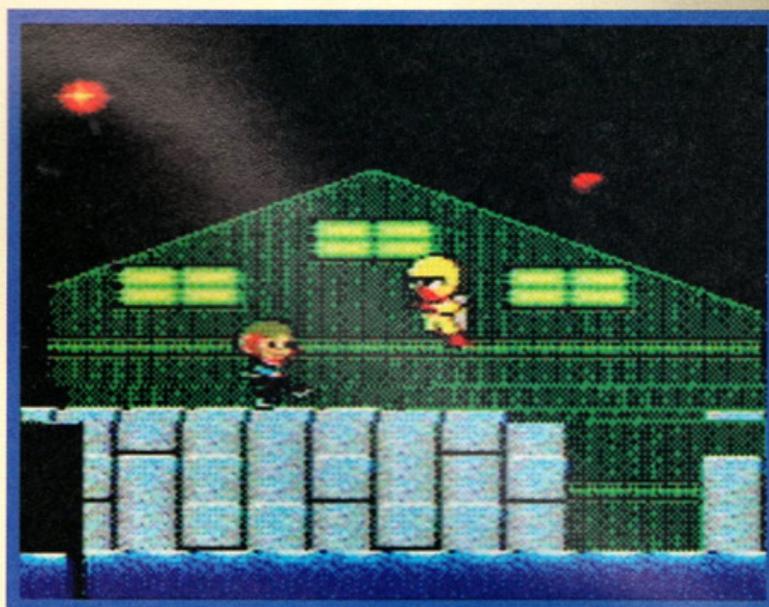
Sicuramente conoscerete la coppia di Galli più famosa del mondo: il vostro compito sarà quello di salvare il vostro druido e amico Panoramix, che è stato catturato dai romani. La grafica e il sonoro non sono eccezionali, ma il gioco è divertente.

****

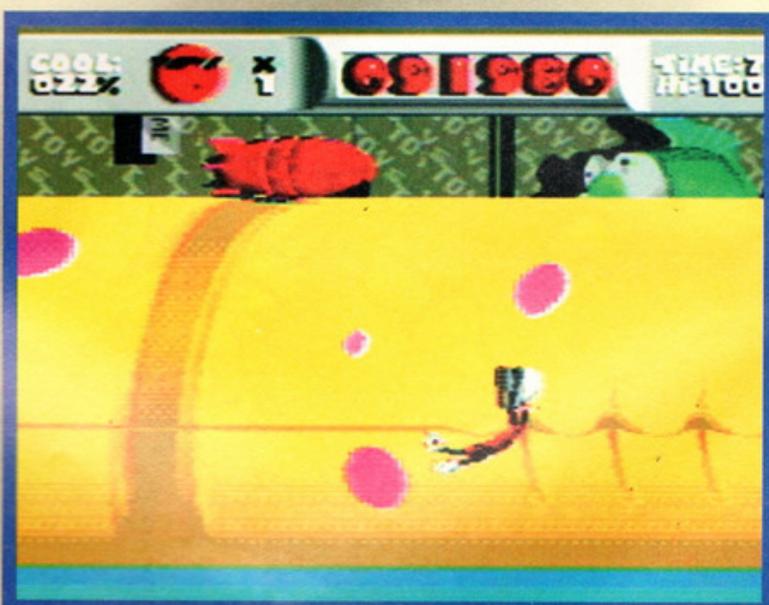
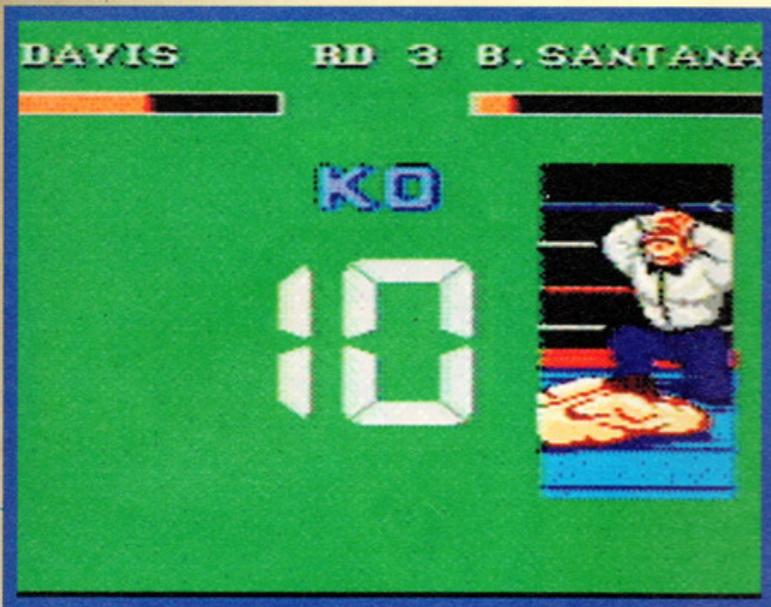
BUBBLE BOBBLE

Taito

Cento e più livelli di gioco a piattaforme, nello stile degli arcade da bar dei primi anni '80. Se siete amanti del genere o dei classici di questo tipo, non potete perderlo per nessun motivo.

****

Alex Kidd in shinobi

Asterix

Chuck Rock

Cool Spot

Heavyweight Champ

Global Gladiators

Fantastic Dizzy

CASTLE OF ILLUSION
Sega
Non si può certo dire che per Master System manchino i giochi di piattaforme: eccone un altro di buon livello. Nei panni di Topolino, dovrete oltrepassare tutti i mondi fino ad arrivare a salvare la vostra beneamata Minni.
****

CHAMPIONS OF EUROPE
Tekmagic
Un gioco di calcio con piccolissimi difetti e grandissimi pregi. Decisamente un titolo da provare e acquistare, per chi ama lo sport e per giocare con gli amici.
****

CHUCK ROCK
Virgin
Ecco un altro mostro sacro: Chuck Rock è apparso in tutte le versioni possibili e questa è decisamente buona, anche se il livello di difficoltà risulta un po' troppo elevato.
****

COOL SPOT
Virgin
Il punto rosso, testimonial della 7up, deve salvare i suoi simili da enormi gabbie nascoste nei vari livelli. Animazioni fluide e idee simpatiche rendono questo gioco un platform divertente e particolare.
88 (SONIC N.1/94)

FANTASTIC DIZZY
Codemasters
Si tratta di un incrocio tra un gioco di piattaforme e un gioco d'avventura, in cui controllerete un uovo in cerca di emozioni e di peripezie. Discreti la grafica e il sonoro.
86 (SONIC N.2/94)

GALAXY FORCE 2
Sega
Una delle migliori conversioni per Master System di un coin-op di casa Sega. Tutti gli elementi che lo caratterizzavano al bar sono stati tradotti con cura e praticamente alla perfezione.
*****

GLOBAL GLADIATORS (MICK & MACK)
Virgin
Altro ottimo gioco di piattaforme in cui dovrete combattere l'inquinamento e delle creature bestiali. Grafica, sonoro, animazione e azione perfetti e puliti. Consigliato.
88 (SONIC N.1/93)

HEAVYWEIGHT CHAMP
Sega
Se amate la boxe, questo gioco fa per voi: dovrete vedervela con cinque avversari di difficoltà crescente e potrete aumentare le caratteristiche del vostro personaggio grazie all'esperienza e all'allenamento.
****

Jungle Book

James Pond 2

IMPOSSIBLE MISSION
Sega

Se non avete mai giocato a Impossible Mission (su Master System o su Commodore 64 per cui era stata scritta la versione originale), non potete dire di conoscere il genere avventure/arcade. Da non perdere assolutamente.

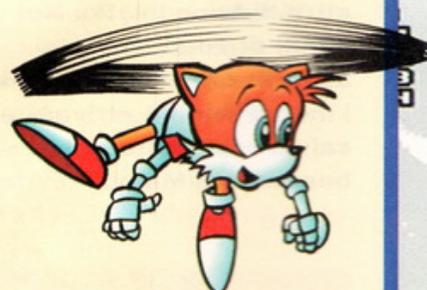
*****

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE
US Gold

Un gioco di piattaforme ispirato al celebre terzo episodio della saga di Indiana Jones con Harrison Ford e Sean Connery. Divertente, anche se non esaltante dal punto di vista grafico e sonoro.

*****

JAMES POND 2: CODENAME ROBOCOD
US Gold

Secondo strepitoso episodio delle avventure dell'ormai mitico James Pond. L'azione è veloce, varia e innovativa, la grafica e il sonoro sono di buon livello, il sistema

di controllo è perfetto e... Che cosa volete di più?

96 (SONIC N.2/93)

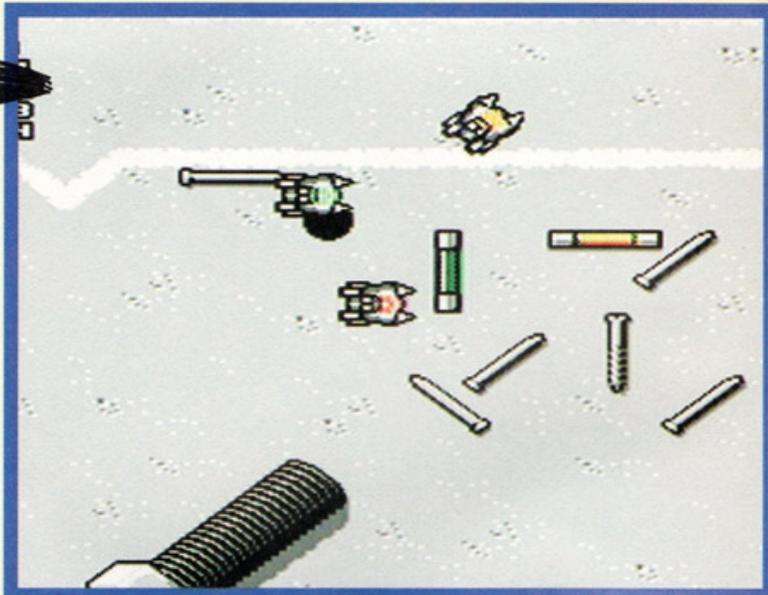
JUNGLE BOOK
Virgin

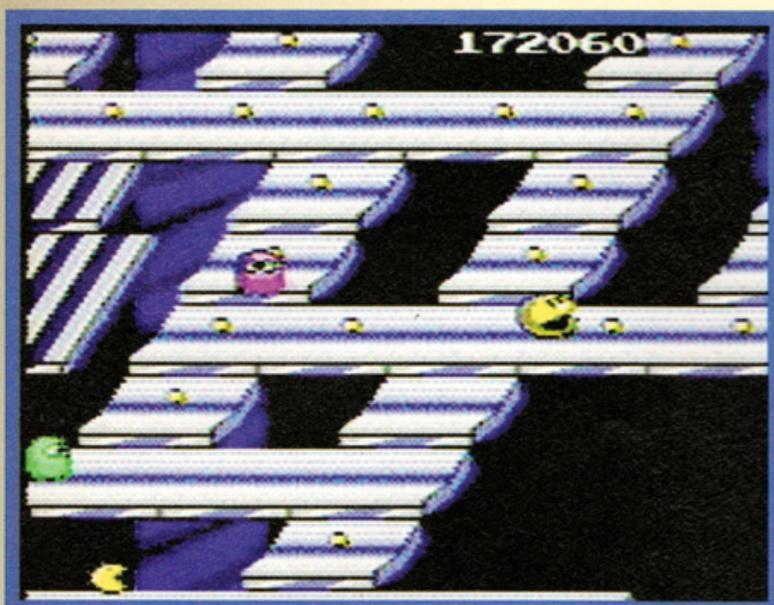
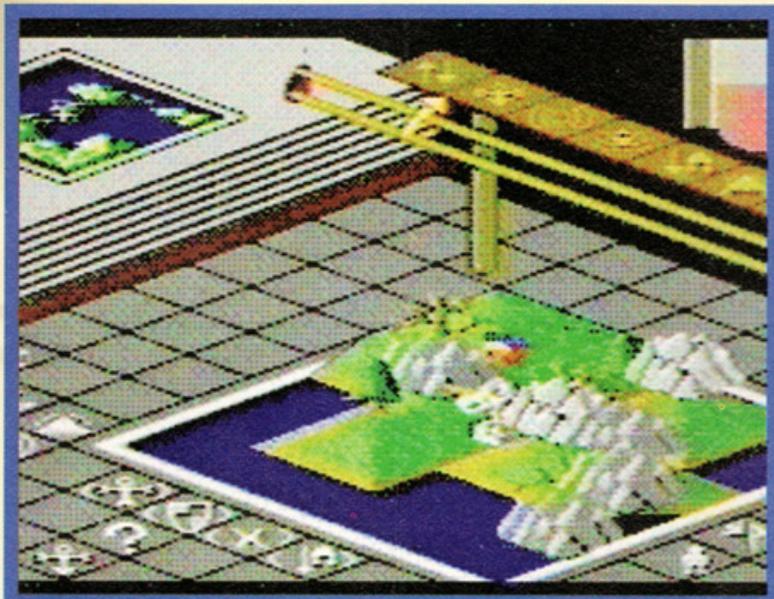
Il genere dei giochi a piattaforme è davvero inflazionato: questo Jungle Book, pur rimanendo un titolo da sottolineare per molti suoi aspetti, non si discosta molto dagli standard.

80 (SONIC N.1/94)

KLAX
Sega

Una conversione da un coin-op di rompicapo molto divertente e innovativo. Sul Master System il gioco è stato realizzato con cura e rispecchia l'originale.

*****

Micro Machines

New Zeland Story

Pacmania

Populous

A PROPOSITO DI TIE-IN...

Sono molti i giochi che prendono spunto da cartoni animati, da film o telefilm o addirittura da altri giochi (da tavolo, di ruolo, da bar...). Oltre ai giochi ispirati a Topolino e Paperino, a Terminator o ad Asterix (di cui abbiamo già parlato nella guida), vi segnaliamo altri tre prodotti che appartengono a questa categoria: Alf della Tonka, un telefilm con un famoso pupazzo, un gioco decisamente mediocre di piattaforme, Back to the Future part III, ispirato alla terza parte della saga di Ritorno al Futuro, della Acclaim, che rimane interessante ma troppo breve e facile e, infine, The Flintstones, un gioco ispirato al famoso cartone animato degli antenati, della Grandslam, con grandi sprite ben disegnat,i ma poca giocabilità.

LASER GHOST
Sega
Avventura e azione in cui il protagonista deve cercare di salvare la solita fidanzata rapita dal cattivone. Nonostante le banalità della trama il gioco è divertente e consigliato.
****

LEMMINGS
Sega
Il gioco di rompicapo più famoso del mondo dopo Tetris. Se non lo avete, ve lo consigliamo comunque molto caldamente.
****

LUCKY DIME CAPER - STARRING DONALD DUCK
Sega
Altro gioco di piattaforme su licenza Disney. Come per gli altri giochi di questo tipo che abbiamo potuto vedere, il livello è decisamente elevato in tutti gli aspetti e superiore alla norma.
****

MICKEY MOUSE: LAND OF ILLUSION
Sega
Anche per Land of Illusion vale lo stesso discorso fatto per il titolo precedente: unica pecca di questo gioco è una longevità non eccessiva e un livello di difficoltà forse un po' troppo semplice.
81 (SONIC N.1/93)

MICRO MACHINES
Codemasters
Sicuramente uno dei giochi più divertenti degli ultimi tempi, convertito per tutte le console e i computer sul mercato. Anche questa versione Master System raggiunge i livelli più alti di divertimento e giocabilità.
93 (SONIC N.4/94)

NEW ZEALAND STORY
Tecmagik
Questo gioco fa parte della serie di giochi a piattaforme a cui appartengono anche Bubble Bobble e Parasol Stars: famosi coin-op successivamente convertiti per tutte le console. Ottimo e consigliato.
90 (SONIC N.5/94)

OLYMPIC GOLD
US Gold
Forse alcuni di voi ricorderanno Hyper Olympics, il coin-op distruggi joystick degli anni '80. Questo gioco lo ricorda molto da vicino: dovrete pigiare non poco i tasti del joypad per superare le sette prove olimpiche!
****

PACMANIA
Tekmagic
Un vero spettacolo per gli occhi: la realizzazione è ottima e il gioco è praticamente identico al coin-op. Forse alla lunga può risultare un po' ripetitivo, ma è divertente e coinvolgente.
80 (SONIC N.5/94)

POPULOUS
Tecmagik
Una perfetta conversione del gioco strategico più megalomane della storia dei videogiochi. Dovrete gestire un intero pianeta come farebbe un dio, combattendo contro uno spietato avversario per oltre 5000 livelli.
****

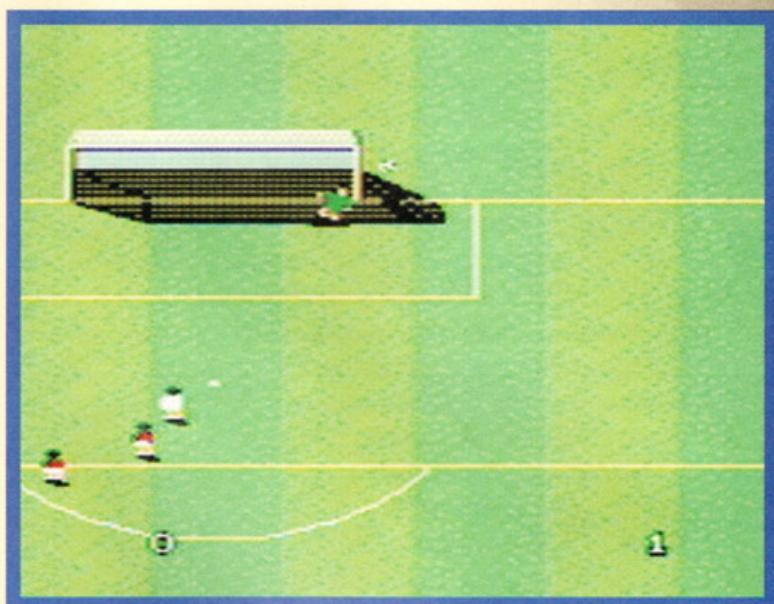
PRINCE OF PERSIA
Domark
Anche questo gioco è stato convertito per tutte le piattaforme esistenti e rimane, nella maggior parte dei casi, un ottimo titolo consigliato senza riserve.
La versione Master System non fa eccezione.
*****

PSYCHIC WORLD
Sega
Se vi è piaciuto Castle of Illusion probabilmente apprezzerete anche questo gioco, meno bello dal punto di vista grafico e sonoro, ma divertente e vario.
****

R•TYPE
Sega
Ottima conversione di un famoso sparatutto originariamente uscito come coin-op in sala giochi.
Su Master System non perde nulla del fascino originale ed è consigliato senza riserve.
****

SAGAIA
Taito
A parte il fatto che non potrete sfidare direttamente un amico e che, con molti sprite sullo schermo, talvolta, si notano dei leggeri rallentamenti. Si tratta sicuramente di uno degli sparatutto migliori mai apparsi su MS.
*****

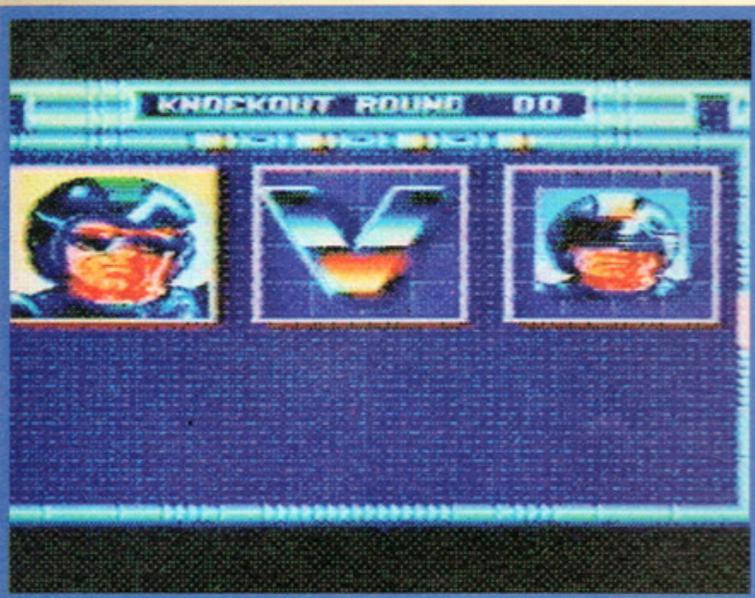
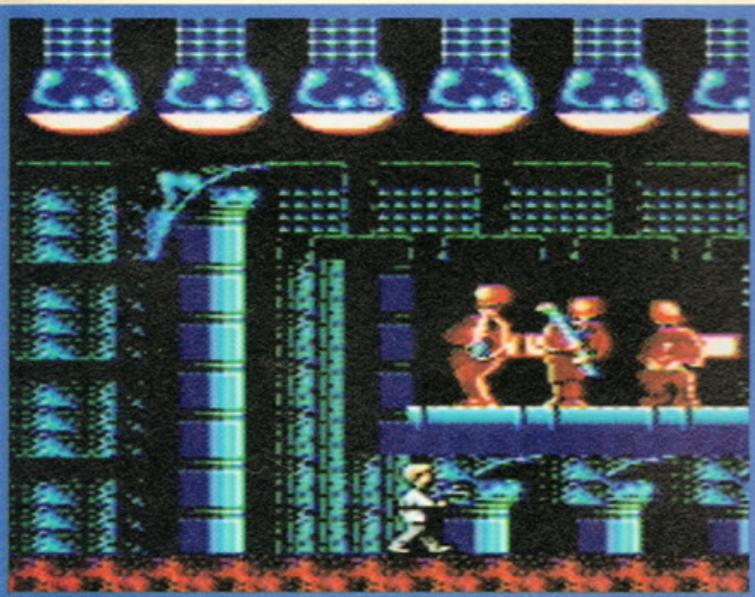
SENSIBLE SOCCER
Sony
Forse il gioco di calcio più bello e divertente di questa console. Se amate questo sport, non potete assolutamente farvelo scappare.
91 (SONIC N.2/94)

SONIC THE HEDGEHOG
Sega
La versione per Mega Drive ha fatto storia e questa conversione per

Sensible Soccer

Sonic the hedgehog

SPADE E REVOLVER

Se siete degli amanti dei giochi di guerra sicuramente dovreste dare un'occhiata a Rampart, un vecchio gioco della Tengen, in cui dovrete indossare i panni di un signore feudale in guerra con i suoi vicini. Dovrete costruire le mura attorno al vostro castello e posizionare i cannoni puntati contro i vostri avversari. Giocato in due è divertentissimo. Se preferite la guerra moderna potreste provare con Mercs, sparatutto/azione della Sega in cui dovrete salvare nientemeno che il Presidente degli Stati Uniti d'America. Infine, se amate i simulatori di volo potrete divertirvi con G-Loc, titolo della Sega inglese già apparso per altre piattaforme.

Sonic the hedgehog 2

Speedball

Star Wars

l'8 bit di casa Sega non manca di stupire, con una cura per i dettagli praticamente perfetta. Consigliatissimo.

*****

SONIC THE HEDGEHOG 2
Sega
Il gioco rimane, praticamente, lo stesso, a parte qualche piccola innovazione, ma rimane anche la stessa la qualità generale della conversione.

*****

SPEEDBALL
Imageworks
Se tralasciamo un minimo di fluidità in meno rispetto alle versioni per computer possiamo senz'altro dire che si tratta di uno dei migliori giochi sportivi per Master System, surclassato soltanto dal secondo episodio della serie.

85 (SONIC N.4/94)

SPEEDBALL II
Virgin
Fatti i conti con le limitazioni della console, il gioco è fantastico e porta lo Speedball originale a dei livelli di giocabilità furiosi e fantastici. Violentissimo e divertentissimo.

*****

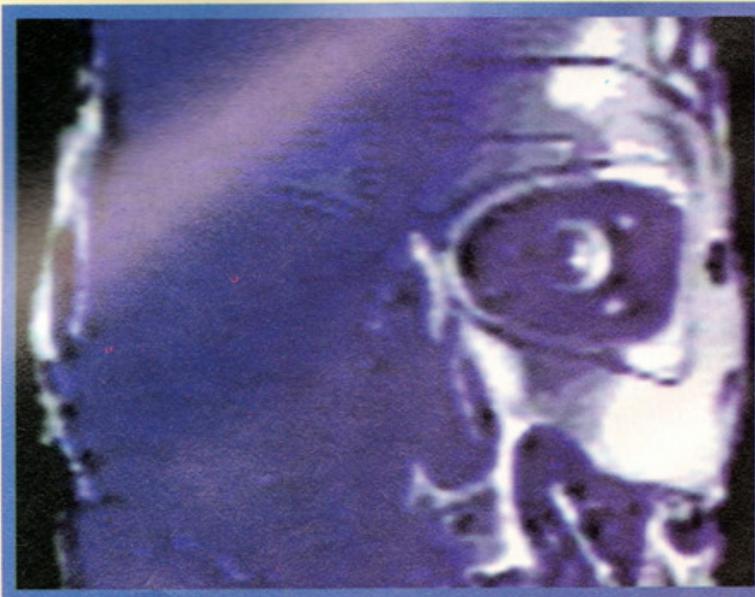
SPELLCASTER
Virgin
Sicuramente uno dei giochi più belli di tutti i tempi per Master System, soprattutto se apprezzate le avventure fantasy. Il sonoro è di buon livello e la grafica è notevole, comprese le animazioni.

*****

SPIDERMAN
Sega
L'arrampicamuri fa la sua comparsa sul Master System e, anche se non è certamente al massimo della sua forma, rimane un prodotto degno di nota. Consigliato soprattutto agli amanti del genere.

****

STAR WARS
Lucasarts
Se doveste salvare soltanto dieci giochi per Master System dalla fine

Spellcaster

Terminator

del mondo, certamente uno di questi sarebbe Star Wars: la varietà dell'azione e la bellezza grafica ne fanno una pietra miliare assoluta.

94 (SONIC N.1/94)

SUPER KICK OFF
US Gold
Altro gioco di calcio decisamente degno di nota: il movimento dei giocatori, la grafica, l'azione e tutti gli aspetti tecnici sono stati convertiti ai massimi livelli. Consigliato.

*****

TERMINATOR
Virgin
Se vi è piaciuto il film con Arnold Schwarzenegger, sicuramente sarete curiosi di sapere come è stato convertito questo gioco: se, poi, amate gli sparatutto, ve lo consigliamo sicuramente.

****

ULTIMA IV
Sega
Per gli amanti dei giochi di ruolo fantasy, ma non solo. La serie di Ultima di Lord British è una delle più famose in assoluto.

****

WIMBLEDON
Sega
Purtroppo bisogna ammettere che la presentazione di questo gioco non è eccezionale: tuttavia rimane una delle migliori simulazioni di tennis per Master System.

****

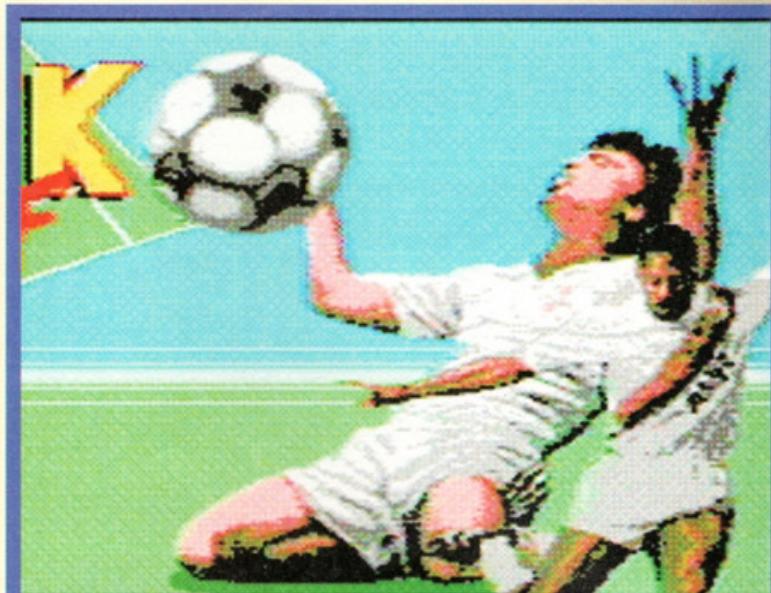
WONDERBOY IN MONSTER LAND
Virgin
Ultimo e migliore capitolo della saga di Wonderboy. La grafica e il sonoro sono ottimi e l'azione è decisamente fluida e veloce. Un gioco davvero eccezionale e consigliato a tutti.

****

WORLD CLASS LEADERBOARD
US Gold
Uscito originariamente per Commodore 64, questo gioco è stato poi convertito per tutte le piattaforme videoludiche casalinghe. La versione per Master System rimane una delle simulazioni golfistiche migliori per i possessori di questa macchina.

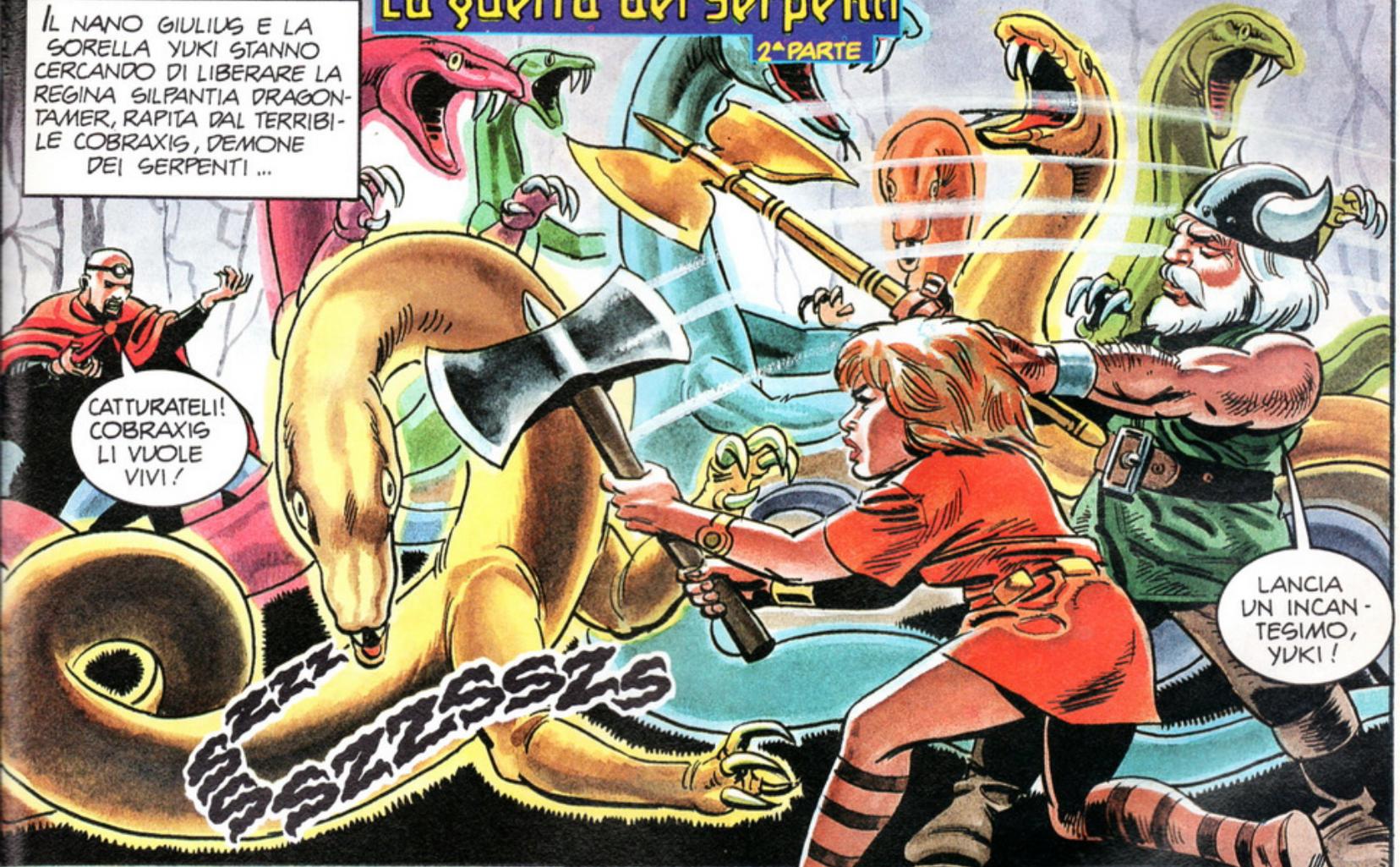
*****

XENON II
Image Works
I Bitmap Brothers, famosi soprattutto per Speedball e Speedball II, si sono cimentati, con discreto successo, anche nel campo degli sparatutto. Sicuramente questo titolo è adatto a tutti i giocatori, ma in particolar modo agli amanti del genere.

*****

Super Kick Off

World Class Leaderboard

Xenon II

LA LEGGENDA DELLA
GOLDEN AXE
La guerra dei Serpenti
2ª PARTE
IL NANO GIULIUS E LA SORELLA YUKI STANNO CERCANDO DI LIBERARE LA REGINA SILPANTIA DRAGONTAMER, RAPITA DAL TERRIBILE COBRAXIS, DEMONE DEI SERPENTI ...
CATTURATELI! COBRAXIS LI VUOLE VIVI!
LANCIA UN INCANTESIMO, YUKI!
SSSZZZSSSZS
ECCO UN BEL CALCIO!
SSSZZZ
A ME, POTERE DI FLORA ...
...CIRCONDA I SERPENTI DI ROVI PUNGENTI!
EHI! NON SUCCEDE NIENTE!

KKRAKK!
SZZ SSZZ
SIA RINGRAZIATO IL TUO POL LICE VERDE! E ORA, TI DO UNA MANO IO!
CRUKKLE
CRUKKLE
A ME, POTERE DELLA TERRA!
SEPPELLISCI LE SERPI!
RUMBLE
SEEE
EEE
MALEDETTI NANI! AVETE ELIMINATO I MIEI SERPENTI, MA VI DISTRUGGERÒ CON LE MIE...
...BRACCIA SERPENTINE!
OCCHIO, GIULIUS!
NO!

ZZZZAC!
AAARGH!
YUKI!
CI VOLEVA IL VELENO, EH?
NON VE NE ANDATE! TORNO SUBITO! EEEH! EEEH!
VIBRAX TORNA CON I RINFORZI...
FORZA, STUPIDI NANI: CARICATELI SUL CARRO, LI PORTIAMO DA COBRAXIS!
OBBEDISCO!
POCO DOPO...
TRALLALLERO, TRALLALLÀ...
LA MENTE DI AX BATTLER È ANCORA OFFUSCATA DALL'IPNOSI DEL SERPENTE...
C'ERA IL SERPENTELLO, COSÌ CARO, COSÌ BELLO, TRALLALLERO TRALLALLÀ...
INCIAMPA NEL CORPO DI GIULIUS SENZA ACCORGERSENE...
UH... DOVE SONO?
UH...CA...CADO!

GIULIUS!

AAAARGH!

HO UNA POS-SIBILITA': LA GOLDEN AXE!

GIU-LIUS, DOVE SEI ?

INDOVINA UN PO'? E' IN UN ABISSO SENZA FONDO!

TENETELA!

HAI AMMAZ-ZATO MIO FRA-TELLO!

GIURO CHE LA PA-GHERAI!

GRAZIE ALLA **GOLDEN AXE**...

...NON MI SONO SFRACELLATO IN FONDO ALL'ABISSO! BRUTTA FINE, PER UN **EROE** DELLA MIA **STATURA**!

ORA MI TOCCA ANCHE SALVARE YUKI. E' UNA PESTE, MA NON SI MERITA DI FINIRE TRA LE GRINFIE DI VIPRAX!

LE SORELLE, CHE COMPLICAZIONE!

DA COBRAXIS...

CARA LA MIA SILPANTIA... SE NON MI DICI DOV' E' NASCOSTO IL **SEGRETO** DEL METALLO, STRANGOLERO' LA RAGAZZINA!

RETTILE SCHIFOSO!

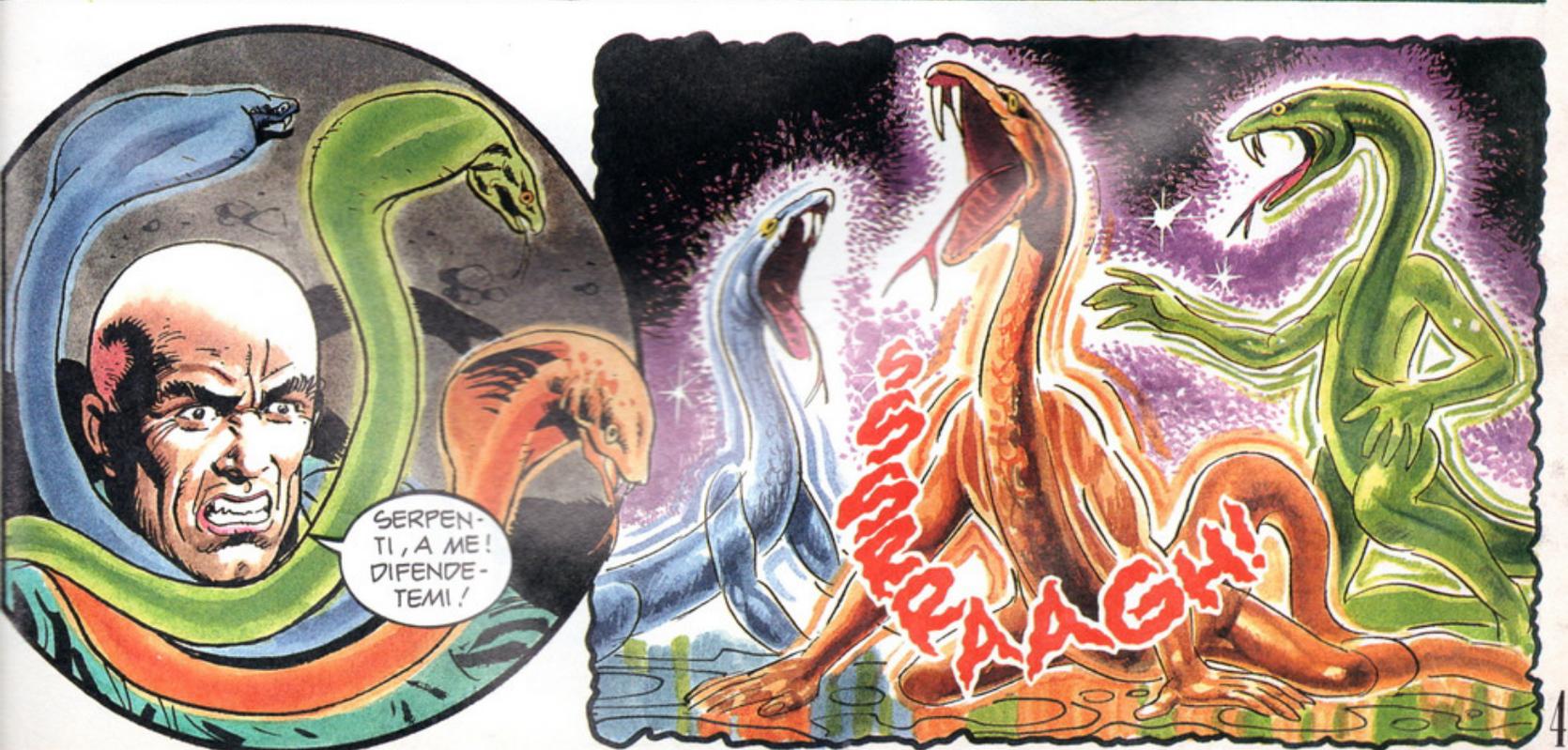
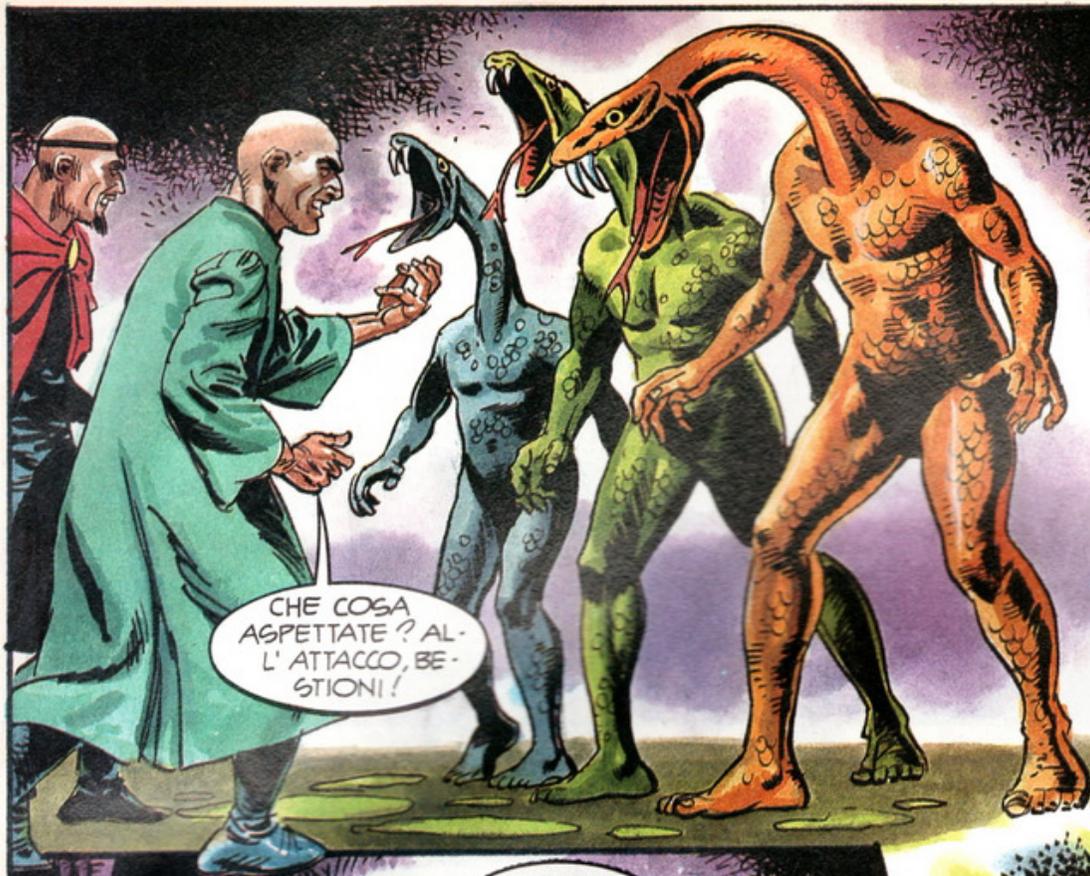
NON PARLARE, SILPANTIA!

GIULIUS STA PER ARRABBIARSI...

"CHIUNQUE E' CAPACE D'ESSERE BUONO, COMPASSIONEVOLE E GENEROSO... QUANDO HA LA PANCIA PIENA."
[dagli aforismi di Giulius Thunderhead]
GIULIUS SI DIRIGE DECISO VERSO LA GABBIA DI SERPENTI...
STATE INDIETRO, MAESTA'! SARA' UNA SPORCA FACCENDA!
SSS
SSSSSSSS
NON VORRA' COPRIRSI DI SUGO DI SERPENTE!
GIULIUS! E' UN VERO PIACERE VEDERTI, CREDIMI!
ANCHE YUKI E' CONTENTA DI RIVEDERE IL FRATELLO...
MA SEI VIVO! TI CREDEVO CADUTO NELL'ABISSO!
GIULIUS E' VIVO E ARRABBIATISSIMO...
SSSSNIKK
CHUK
E INVECE SONO QUA! TIE'!
MALEDETTI NANI! SEMPRE TRA I PIEDI! MA MI VENDICHERO' SUBITO!
SERPENTI DELLA GABBIA, STRITOLATE LA REGINA!

SPICCIA-TI!
SZZSSSSSSS
NON DEVO TA-GLIARE TROPPO A FONDO!
GIULIUNF...
KERCHK

LIBERA! E ORA A NOI DUE, CO-BRAXIS!
SE USO LA GOLDEN AXE FACCIO MALE A YUKI!
SOLO IO POSSO FARE DEL MALE A MIA SORELLA!
BRAVO, GIULIUS!

SERPEN-TI, A ME! DIFENDE-TEMI!
SSSRRAAGH!

CHE COSA ASPETTATE? ALL' ATTACCO, BESTIONI!

E' BELLO AVERTI QUI, GILLY!

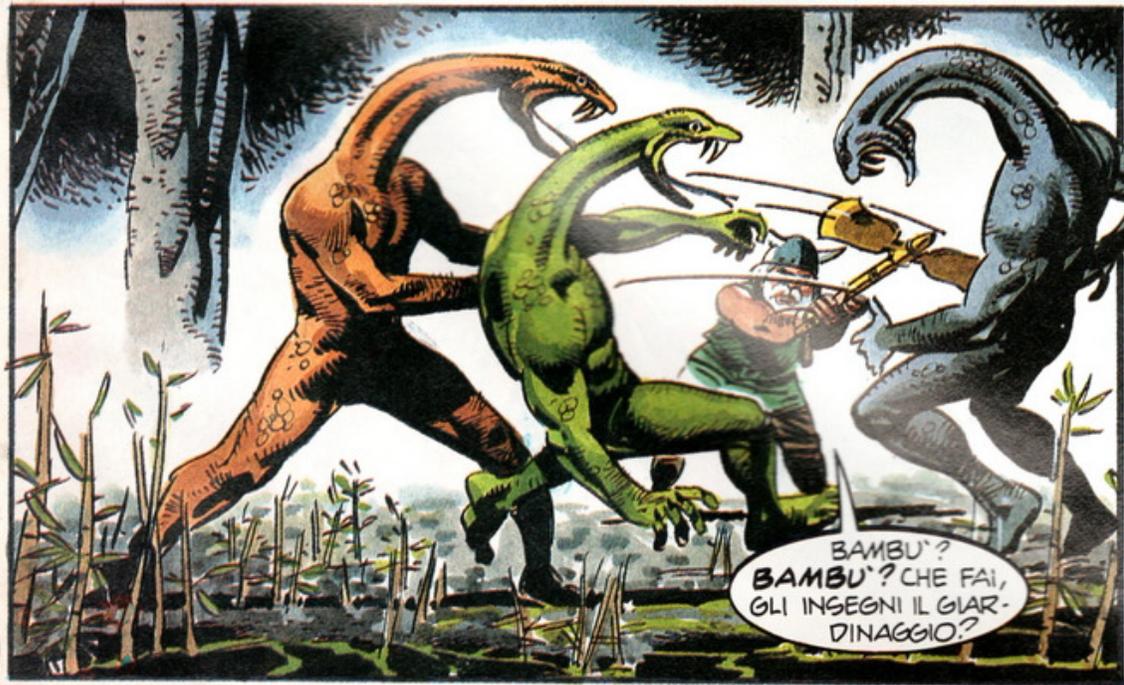
CHIUDI IL BECCO! NON CI HAI FATTO CASO? STIAMO PER MORIRE!

E NON CHIAMARMI "GILLY" DAVANTI A TUTTI!

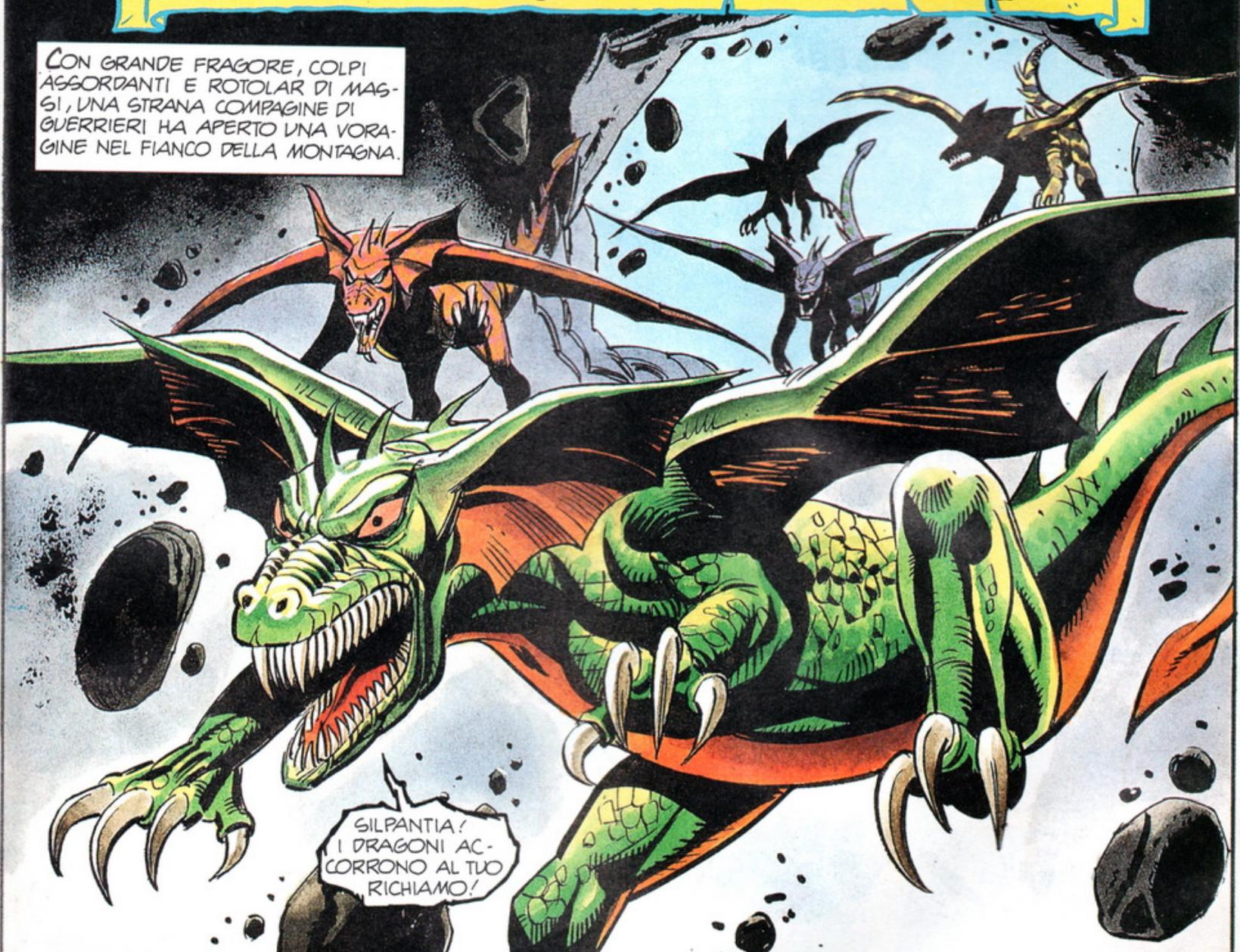
BECCATEVI LA **GOLDEN AXE**!

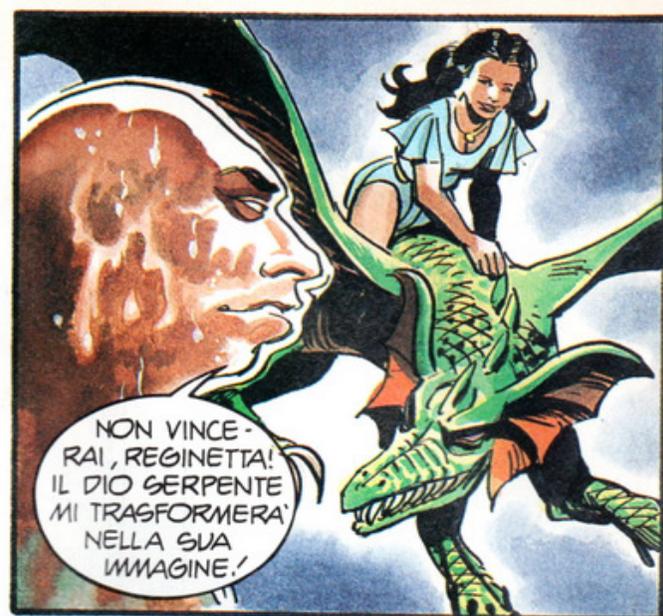
YUKI USA LA SUA MAGIA...

A ME, POTERE DI FLORA...

CHE SPUNTI UN **GIARDINO DI BAMBU'**!

CHIEDO SCUSA, SORELLINA!
ORA BASTA! VI TAGLIERÒ A **FETTINE**, VI TRASFORMERÒ IN **POLPETTE** DA DARE IN PASTO AI SERPENTI!
NON ILLUDERTI, COBRAXIS: ADESSO POSSO USARE LA MIA MAGIA!
SIGNORE DEI DRAGONI, DEI GRIFONI, DEI BIZZARIANS: **A ME!**
SILPANTIA DRAGONTAMER CHIAMA I DRAGHI VOLANTI DELLE MONTAGNE: VENITE A **DISTRUGGERE** I MIEI NEMICI!
DRAGHI?

AH! AH! AH! UNA NANA CHE COMANDA I DRAGHI! CI STAVO CASCANDO!
ORA TOCCA A ME!
PER LA REGINA! PER I NANI DELLE MONTAGNE! FORZA, ALL'ATTACCO!
BECCATI QUESTO CALCIO IN VOLO, COBRAXIS!
OUCH!
GIULIUS, LASCIA PERDERE COBRAXIS! SALVIAMO LA REGINA!
SEI TU CHE FAI CADERE QUEI MASSI GIULIUS?
NO, CADONO DA SOLI!
ANZI, NO! PER LE ASCELLE DELLA GORGONA! SCAPPATE!
"STA ANDANDO TUTTO A ROTOLI!"

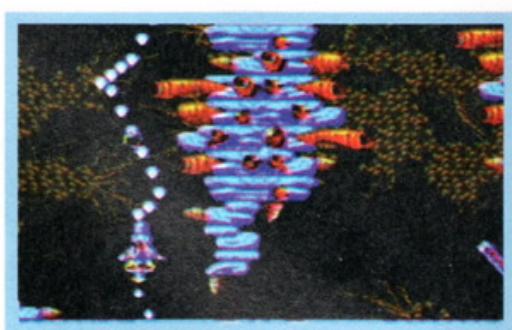
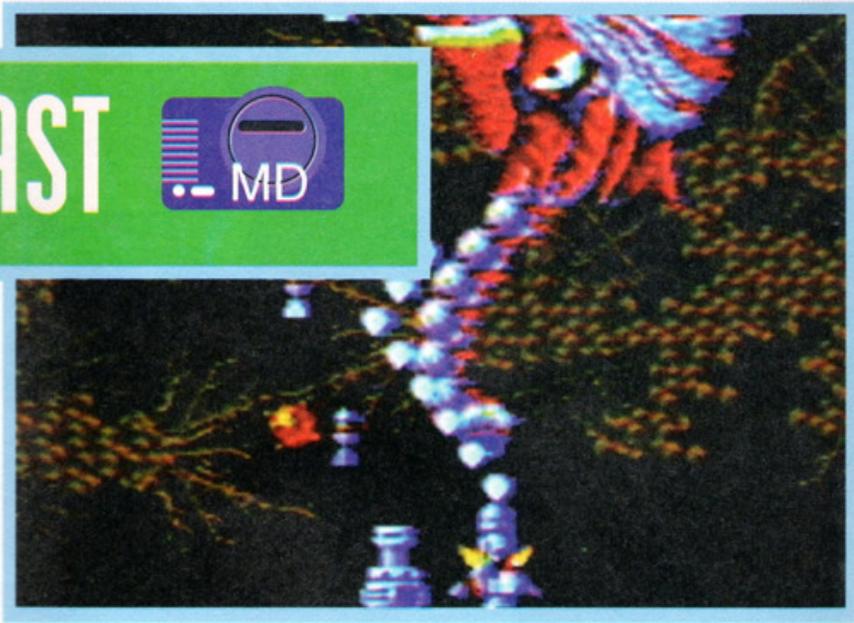
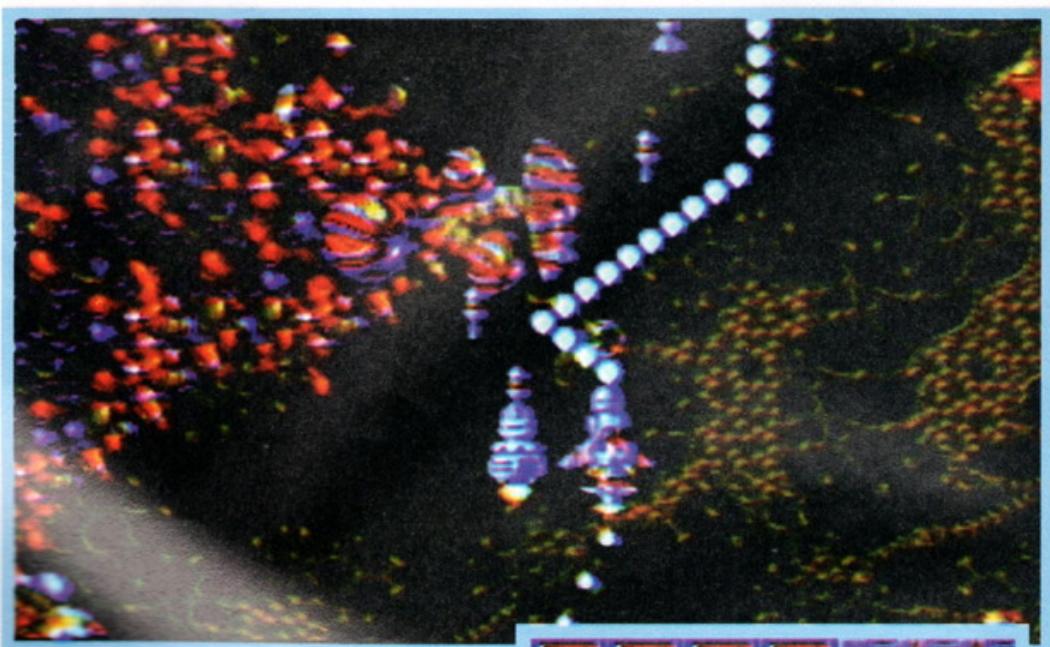
"FREQUENTATE ESCLUSIVAMENTE PERSONE RISPETTABILI : SOLO COSI' GODRETE DEL SOTTILE PIACERE DI ESSERE IL PEGGIORE DELLA COMPAGNIA." [dagli aforismi di Giulius Thunderhead]
CON GRANDE FRAGORE, COLPI ASSORDANTI E ROTOLAR DI MASSI, UNA STRANA COMPAGINE DI GUERRIERI HA APERTO UNA VORAGINE NEL FIANCO DELLA MONTAGNA.
SILPANTIA! I DRAGONI ACCORRONO AL TUO RICHIAMO!
BEN ARRIVATO, CLOUDBURNER!
PER I DENTI DI GULD! HANNO FATTO UN BUCO NELLA MONTAGNA! CHE FORZA!
QUANTO TEMPO, SILPANTIA!
HO BISOGNO DEL TUO AIUTO: I SERPENTI VOGLIONO RUBARE IL SEGRETO DEL METALLO!
STERMINATE I NANI! CACCIATE I DRAGONI! FORZA!

DRAGONI, CACCIATE GLI ADORATORI DEL SERPENTE!
ASPETTAMI QUI, YUKI! VADO A SCALDARMI I MUSCOLI!
CRESCETE, SERPENTELLI, CRESCETE!
GIULIUS! TI HO DIMOSTRATO DI SAPER COMBATTERE ANCH'IO!
UHM ...E VABBE'... NON SEI MALE, PER UNA FEMMINA!
TIENI DURO! UN ATTIMO E SEI LIBERO!
UNA PALLA DI SERPENTI!
USA LA TUA MAGIA, YUKI!
A ME, POTERE DI FLORA! VOGLIO UN GIARDINO DI CACTUS!
ABBRUSTOLISCILI!

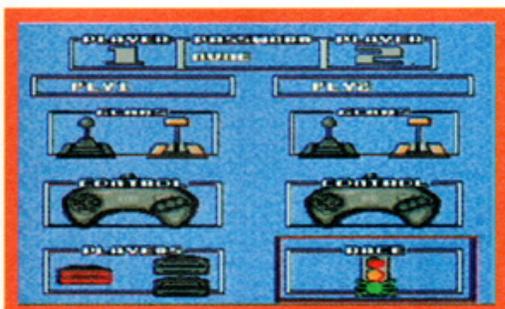
SSSCRREEEECH
NON VINCERAI, REGINETTA! IL DIO SERPENTE MI TRASFORMERA' NELLA SUA IMMAGINE!
GLURGLE!
SONO COBRAXIS! IL DIO SERPENTE! EH! EH!
SCAPPA, SILPANTIA, CI PENSO IO!
GIULIUS! AIUTO!
PIU' SONO GROSSI ...
...PIU' E' FACILE COLPIRLI!

AAAAAAH! CHE DOLORE!
GRAZIE, MIO LEALE AMICO! SENZA DI TE SAREI MORTA!
SE TI SERVE UN DRAGO NON HAI CHE DA CHIAMARE!
QUESTA E' LA FINE DI COBRAXIS...
...QUEL VECCHIO SERPENTE!
MA I PERICOLI NON SONO ANCORA FINITI...
BRUCIA, SERPE, BRUCIA!
YUKI!
GIU' LE MANI DA YUKI!
WHOOSHH!

AAARGH!
AX! DOV'ERI QUANDO C'ERA BISOGNO DI TE?
COSA...
LA REGINA USA LA MAGIA PER APRIRE UN PASSAGGIO...
EH...NON SO, MA MI SENTO STRANO... QUANDO SI COMINCIA A FARE A BOTTE? DOV'E' QUELLO CON I SERPENTI?
GIULIUS E YUKI: VOI AVETE SALVATO LA MIA VITA E IL MIO REGNO! NON POTRO' MAI RINGRAZIARVI ABBASTANZA!
DOV'E' TYRIS? COS'E' SUCCESSO? MI SONO PERSO LA FESTA?
VI DONO QUESTE DUE DAGHE: LA LORO LAMA E' FATTA DI PURO **ORO DI DRAGONE**: SONO ANCORA PIU' POTENTI DELLA GOLDEN AXE!
COBRAXIS ERA SEDUTO SUL NASCONDIGLIO DEL METALLO! BUFFO, VERO?
TORNATI AL CASTELLO DI ROCKGUARD, I NOSTRI RITROVANO TYRIS-FLARE, CHE STA GUARENDO DALLE SUE FERITE.
ERO ACCANTO A TUO PADRE, QUAND'E' MORTO. LE SUE ULTIME PAROLE SONO STATE: "SPERO CHE SI MANGI BENE, LASSU'!" E' MORTO IN PACE!
COSI' AVREBBE VOLUTO MORIRE!
UHM...DOBBIAMO ANDARE!
LA VEGLIA FUNEBRE DEV'ESSERE IN PIENO SVOLGIMENTO. ED E' LI' CHE MIO PADRE AVREBBE VOLUTO ESSERE!
FINE, MA PRESTO TORNEREMO CON UNA NUOVA AVVENTURA!

XENON 2 MEGABLAST

MD

Forse alcuni di voi ricorderanno la ferocia dei terribili Xeniti, i tremendi invasori alieni che avevano cercato di invadere l'universo già una volta... Beh, ragazzi, cominciate a tremare, perché i vostri avversari hanno deciso di riprovarci!
Pare che questa volta gli Xeniti abbiano piazzato quattro micidiali bombe, che dovranno assolutamente essere disinnescate prima che distruggano ogni forma di vita sulla Terra... Questo sarà il vostro compito! Ovviamente, per assolverlo, avrete a disposizione il vostro fedele Megablaster, ovvero un vascello da guerra che potrete guidare attraverso mille galassie.
Per manovrare la vostra astronave potrete servirvi del propulsore che vi permetterà di spostarvi in ogni direzione all'interno dello schermo.
L'arma convenzionale a vostra disposizione è un potente fulminatore, ma per rendere il vostro attacco ancora più potente potrete raccogliere alcuni bonus speciali lasciati dalle capsule che vedrete sovente attraversare lo schermo; per quanto riguarda la difesa... Niente paura: alcuni scudi potenti vi proteggeranno da ogni attacco nemico, almeno fino al loro esaurimento. Questa versione per MD di Xenon 2 ricorda molto quella originale (uscita su Amiga tempo addietro), anche se, purtroppo, non è certamente una delle migliori in commercio. La grafica non è male, ma lo scorrimento è davvero un po' troppo lento rispetto a ciò che ci si potrebbe attendere dal MD. In ogni caso, se siete degli amanti del genere, Xenon 2 vi farà certamente rivivere i bei tempi della storia degli sparatutto.

Il fuoco continuo è molto utile per le zone in cui i nemici vi affronteranno in un gruppo compatto.

Qui sopra potete ammirare un'altra immagine di gioco: la lentezza delle animazioni va tutta a scapito della frenesia d'azione. A lato, invece, un'immagine del negozio spaziale di un mercante alieno da cui potrete acquistare armi e power-up da installare sulla vostra astronave.

LOTUS TURBO CHALLENGE

Ecco la vostra Lotus con tutte le caratteristiche: è una delle schermate introduttive prima del gioco.

È indispensabile tenere una buona media di velocità senza fare troppi errori, per arrivare sempre puntuale all'appuntamento con i vari Check Point. Dopo averne superato uno, avrete un po' di tempo in più.

Un gioco che, quando uscì su Amiga, fece la felicità di tutti gli utenti, e di sicuro farà felici tutti i possessori di Mega Drive. Il gioco è identico a Lotus 2 per Amiga. Alla guida della vostra automobile dovrete vincere la più grande corsa mai organizzata su un enorme percorso e nelle più terribili condizioni di tempo.

La prima schermata che appare è quella delle opzioni: potrete selezionare le marce automatiche o manuali, il numero di giocatori, il tipo di controllo e inserire la password per continuare da dove interromperete il gioco.

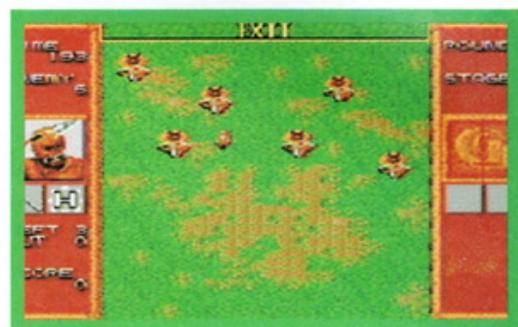
Sulla pista non sarete soli, ma vi saranno moltissimi altri concorrenti a infastidirvi, ostacolandovi nelle curve più pericolose e impedendovi il passaggio nei rettilinei.

Se andrete a sbattere contro gli ostacoli presenti sulla pista o uscirete di strada, la vostra vettura si bloccherà o rallenterà facendovi perdere tempo prezioso.

Il tempo, infatti, è essenziale perché per finire un tracciato, dovrete arrivare ad ogni punto di controllo (o "checkpoint") entro il limite concesso.

Il campionato è basato su 8 lunghissimi percorsi e se giocherete in due lo schermo si dividerà per permettervi di controllare entrambe le auto (opzione "split-screen"). Il gioco risulta, in questa versione, un po' più facile che in quella Amiga, ma è un titolo con un'ottima longevità e molti spunti di divertimento.

Una delle opzioni più divertenti, naturalmente, è il gioco a due, con lo schermo diviso a metà.

GAIN GROUND

Non sarà facile oltrepassare il ponte, ma con un po' di tattica e di pazienza e dopo qualche tentativo riuscirete senz'altro a superare questo livello. Lo zulù che avete selezionato usa una lancia come arma.

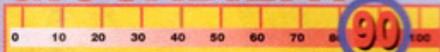
In alto, come potete vedere, spesso l'uscita si trova nei posti più impensati. Qui sopra, invece, vi basterà attraversare tutto lo schermo.

FAX

TITOLO	Gain Ground
CASA	Sega
GENERE	Azione
GIOCATORI	1/2

GRAFICA 80

SONORO 71

GIOCABILITÀ 90

LONGEVITÀ 86

Originale e buona l'idea di fondo.

Nessun particolare di rilevanza.

89

Dovrete guidare la vostra squadra di soccorso per recuperare i concorrenti del Gain Ground, una sorta di combattimento simulato contro androidi guidati da Brain, il computer centrale. Purtroppo Brain, in seguito ad alcuni misteriosi avvenimenti, è impazzito e ha intrappolato i concorrenti ibernandoli.

Voi dovrete recuperare il maggior numero di concorrenti, guidando la squadra composta da tre uomini, e distruggere Brain riducendolo a un ammasso di bulloni fumanti.

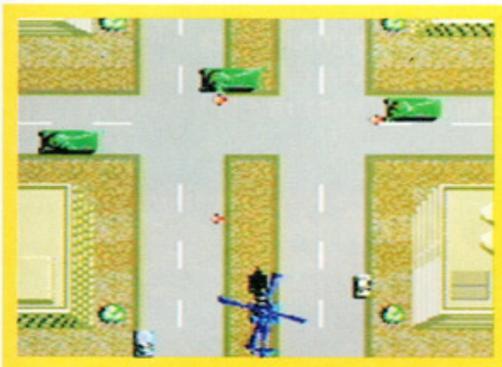
Lo schermo di gioco presenta l'uscita per il livello successivo sempre verso l'alto. Voi dovrete attraversarlo e recuperare gli ostaggi presenti sullo schermo. In quello successivo potrete riutilizzarli, poiché non saranno più ibernati.

Ogni combattente possiede armi tipiche dell'epoca a cui appartiene, così potrete avere un guerriero Zulu affiancato da un guerriero in power armor: pensate che nell'arena vi sono ibernati ben 17 combattenti!

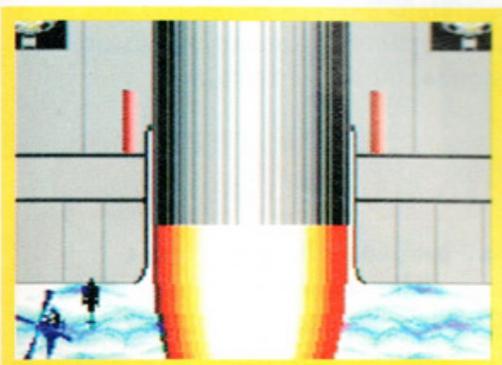
Il gioco è composto da 5 round per le diverse epoche storiche, ognuno composto da 10 stadi. Gain Ground è un gioco che, nonostante non sia di recente programmazione, resta un classico del divertimento, e vi terrà letteralmente incollati allo schermo per ore.

Uno degli aspetti più divertenti del gioco è utilizzare i vari personaggi secondo le armi.

THUNDER BLADE

MS

In guerra sopra la città: fate attenzione alle strade, possono sbucare nemici in ogni momento.

La sezione più "classica" di sparattuto verticale con visuale dall'alto può sembrare più facile o intuitiva, a prima vista, ma in realtà nasconde molte insidie. Dovete avere nervi saldi!

Il pericolo è imminente! Le armate nemiche stanno per attaccare i punti nevralgici del nostro territorio e c'è un solo modo per salvare il Paese, ovvero chiamare il più temibile, imprevedibile ed espertissimo pilota di elicotteri da guerra: il Gladiatore del cielo!
Solo lui, con la sua proverbiale destrezza, potrà riuscire a ricacciare i ribelli nelle retrovie e a ripristinare quiete che regnava prima dell'invasione! Sarete proprio voi a impersonare in tutto e per tutto questo celeberrimo pilota alla guida del Thunder Blade, l'ultimo ritrovato tecnologico tra gli elicotteri militari. La vostra missione consisterà nel fronteggiare l'armata nemica con l'equipaggiamento missilistico di cui è dotato il Thunder Blade, ovvero i missili terra-aria e i cannoni a ripetizione, fino a distruggere tutte le fortezze mobili dei vostri avversari e radere al suolo la super fortezza, il quartier generale degli invasori!
Tra combattimenti cittadini, nel deserto e lungo il fiume, avrete certo modo di dimostrare la vostra netta superiorità e la vostra sempre indomabile audacia in battaglia.
Thunder Blade ha due modalità di gioco: una verticale, con visuale dall'alto, e una orizzontale. In ogni caso, Thunder Blade rimane uno sparatutto abbastanza divertente, anche se ormai un po' datato: la giocabilità è buona, anche se in alcuni tratti si riscontrano dei notevoli rallentamenti nello scorrimento orizzontale del gioco. Ad ogni modo, pare adatto a chi è un appassionato del genere o non ha mai avuto la possibilità di giocarci.

Questa super base nasconde molti nemici: dovrete usare il vostro armamento al meglio.

Ecco una parte della sezione in soggettiva orizzontale. È difficile, ma molto suggestiva.

Zona Trucchi

Questo mese vi presentiamo uno speciale di trucchi dedicato al Mega Drive: gabole per i giochi più diffusi e famosi di questa console!

F-22 Interceptor

Vi forniamo i codici per arrivare alla fine di ogni livello

Iraq	GT8C4A
America	6O0A4A
Corea	BHOB8K
Russia	KS6A49

Cyberball

Per arrivare a giocare in finale con l'ultima squadra: i Minnesota Maulers. P5BB B5PS IHEX.

Back to the Future III

Per selezionare i vari livelli mettete in pausa in qualunque momento quindi muovete la croce direzionale del joypad verso l'alto premendo "A", in basso (sempre premendo "A"), poi a sinistra e poi a destra (sempre con "A").

Altered Beast

Per arrivare a un menu segreto di selezione del gioco dovete muovere la croce direzionale in basso, a sinistra in basso e contemporaneamente tenere premuti tutti i pulsanti (sullo schermo dei titoli di testa). A questo punto tenete premuto il pulsante "B" e premete start e poi, per selezionare il livello, tenete premuto "A" e schiacciate start. Per avere più "continua", premete A e Start nello schermo dei titoli di testa.

After Burner II

Per selezionare il livello, tenete premuto il pulsante "C", schiacciando contemporanea-mente e in sequenza prima "A" e poi "B" (quando appare la scritta Start nei titoli di testa). Per scegliere il livello, quindi, basterà premere Start.

Toe Jam & Earl

Se riuscirete a far inciampare Babbo Natale tenendo premuto il pulsante "A", gli cadrà un sacco di regali (bonus e punti), ma dovrete toccarlo per farlo gridare. Una volta finito il gioco, gli abitanti del vostro pianeta vi diranno che Trixie vi sta aspettando. Andate in basso a destra e la troverete.

James Pond 2 - Robocod

Per selezionare il livello di gioco e la musica dovrete muovere la croce direzionale in basso a sinistra nello schermo dei titoli di testa premendo, quindi, i tasti "A", "C", e "Start". Per ottenere l'invulnerabilità dalle ferite dovrete raccogliere gli oggetti secondo quest'ordine: la torta, il martello, la terra, la mela e il rubinetto. Il trucco vi durerà per dieci minuti.
Per avere del potere extra, dovrete entrare nel livello sportsworld, saltare oltre gli spuntoni e raccogliere nell'ordine i seguenti oggetti: il pinguino, il petrolio, il vino, la terra e la racchetta. Infine, per ottenere vite infinite, proseguite dopo aver completato il trucco precedente fino all'oggetto successivo e raccogliete nell'ordine, i seguenti oggetti: labbra, gelato, violino, terra e uomo di neve.

Streets of Rage

Per avere continua infiniti muovete a sinistra, a sinistra, premete "B", "B", "B", "C", "C", "C" e start quando appare la scritta Game Over.

Super Hang-On

Per selezionare le opzioni nel menu segreto premete tutti i tasti nei titoli di testa.

Turrican

Potrete accedere a un menu segreto di opzioni entrando in quello normale dallo schermo dei titoli di testa e spostando il cursore in fondo allo schermo. Continuate a premere la croce direzionale del joypad verso il basso mentre premete "A", "B", "B", "A", "B", "A", "A", "B", "A", "A", "B", "A", "A". Le opzioni contenute in questo menu segreto vi permetteranno di selezionare qualunque livello e di avere vite e oggetti infiniti.

Strider

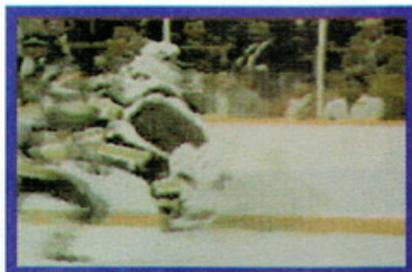
Anche in questo gioco è possibile avere continua infiniti. Al Game Over muovete in basso la croce direzionale e premete "A", "C", "B", "C", "A" e Start.

Truxton

Se volete eliminare all'istante il mostro finale, non dovete fare altro che lanciare una smart-bomb e premere start: dopo dieci secondi potrete giocare senza il mostro.

NHL Hockey

Per arrivare al livello finale, inserite queste password:

Boston vs. Vancouver
H5MNCCDX4L4H73Z7
L.A. vs. Buffalo
G757ZSVP2WF8VW02

Out Run

Per giocare a un livello di difficoltà superiore, premete il pulsante "C" per dieci volte nei titoli di testa.

Sonic the Hedgehog

Per ottenere 50.000 Punti Bonus, basterà che riusciate a raggiungere la fine del livello in meno di trenta secondi. Non è facile, ma nei primi livelli, con un po' di allenamento, è possibile.

Se avete un Mega Drive e siete anche fortunati possessori di una cartuccia Game Genie, date un'occhiata a questi codici: sicuramente c'è qualcosa che vi può interessare!

Bart vs. the Space Mutants

Volete dare una mano al povero Bart Simpson in questa incredibile avventura ai confini della realtà? Eccoci qui, per voi!

Vite Infinite	A2RTAA6R
Vernice infinita	FJ0AAA6N
Partire dal livello 2	AJBTAAET
Partire dal livello 3	ANBTAAET
Partire dal livello 4	ATBTAAET
Partire dal livello 5	AYBTAAET
Partire con cinque monete	AYBTAAEL
Invulnerabilità ai colpi	AJRTAA6R
Razzi infiniti	AAXTBJ2E
Bombe infinite	AAXABJ9G
Cominciare con nove vite	BEBTAAEE

Revenge of Shinobi

Se il vostro ninja preferito è un po' in difficoltà, non preoccupatevi! Con questi codici tutto sarà molto più semplice.

Vite Infinite (non con Jitsu o Mijin)	ACTTBA4Y
Shuriken Infinite	BMVTGA6L
Energia Infinita	BXVAGA9E
Invulnerabilità ai nemici e ai colpi	AANTCAAJ
Cominciare con 9 continua	BGKAAAH4
Cominciare in District 8 Level 1	C0KTAAAA
Cominciare in District 9 Level 2	C4KTAAAA
Cominciare in District 8 Level 3	C8KTAAAA
Cominciare con 200 Shuriken	3ABTAAC0

Aquatic Games

È la volta del caro e vecchio James Pond, in arte Robocod, che dovrà superare tutti i giochi di queste olimpiadi subacquee.

Codice Master	RH9TR60T

Codici per i 100 metri Splash

Il tempo scorre più lentamente	1B2TBEY0
Il tempo scorre più velocemente	1B2TBNY0

Codici per Kipper Watching

Il tempo scorre più lentamente	1CXTBEYR
Il tempo scorre più velocemente	1CXTBTYR
Per non mancare mai la qualificazione	ALXTAA9G + ALXTAA9Y

Codici per Hop Skip & Jump

Soltanto un tentativo	ANMAACBY + ACETAABW
Solo due tentativi	ANMAAEBY + AGETAABW
Quattro tentativi	ANMAAJBY + ARETAABW
Cinque tentativi	ANMAAJBY + AWETAABW
Sette tentativi	ANMAARBY + A4ETAABW
Nove tentativi	ANMAAWBY + BCETAABW

Se avete bisogno di una mano per completare l'ultimo livello di Global Gladiators, non crucciatevi: con queste mappe e le spiegazioni che le illustrano, troverete facilissimo giungere alla fine del gioco!

Mappa

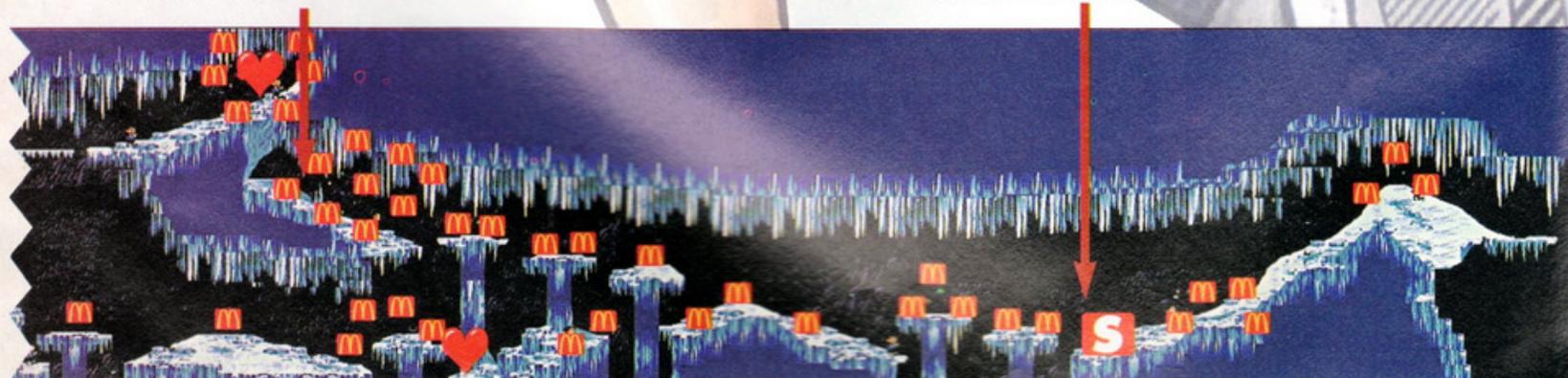
Mick & Mack
Global Gladiators

Terzo Livello del Mondo Ghiacciato

Tutto sommato non si tratta di un livello particolarmente difficile: tutto sta nell'arrivare fin qui! Se continuerete a sparare senza sosta contro i nemici che vi si faranno incontro non dovreste avere problemi. Ricordatevi di correre sempre e di dirigervi a destra per superare il livello e arrivare al Mostro Finale del gioco. Dovete anche ricordarvi di prendere tutti i simbolini di McDonald's!

Saltate con molta cautela su questi pinnacoli ghiacciati: potreste scivolare nel baratro e terminare la vostra avventura prematuramente!

Se salterete in alto in corrispondenza con i simbolini nascosti che vedete segnati sulla mappa potrete guadagnare molti punti. Se scendete in basso troverete un cuore che vi potrà aiutare parecchio.

Ecco l'ultimo Check Point: se, affrontando il Mostro Finale del gioco, non doveste farcela al primo colpo, potete sempre ripartire da questo punto per tentare nuovamente di farlo fuori.

Chi incontrerete...

I pipistrelli sono abbastanza aggressivi, ma basterà evitarli e farli fuori con un colpo di slime.

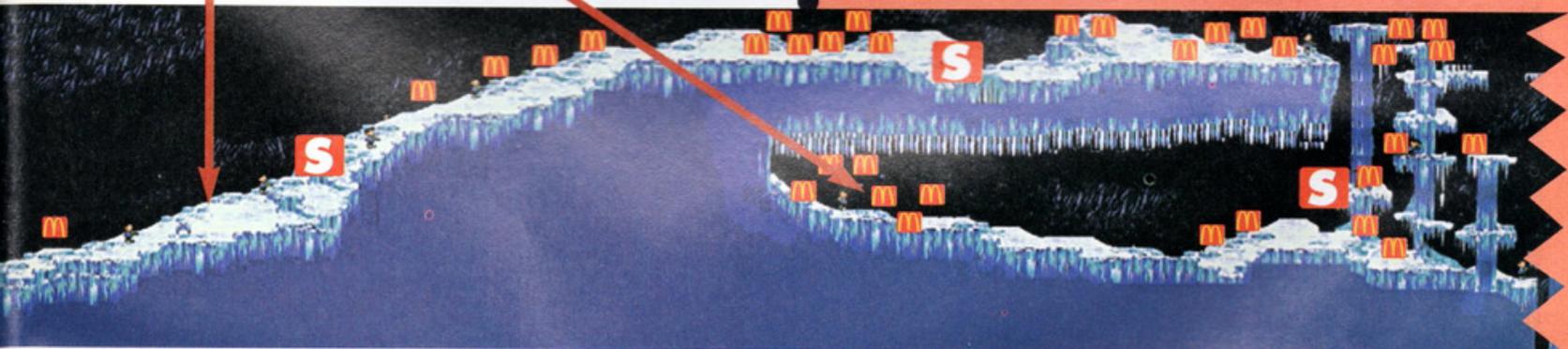
Queste trombe d'aria ghiacciata tenteranno di farvi perdere l'equilibrio; se siete su una piattaforma, evitateli assolutamente.

Gli uccelli del Mondo Ghiacciato picchieranno verso di voi come dei Kamikaze: evitateli o sparate furiosamente.

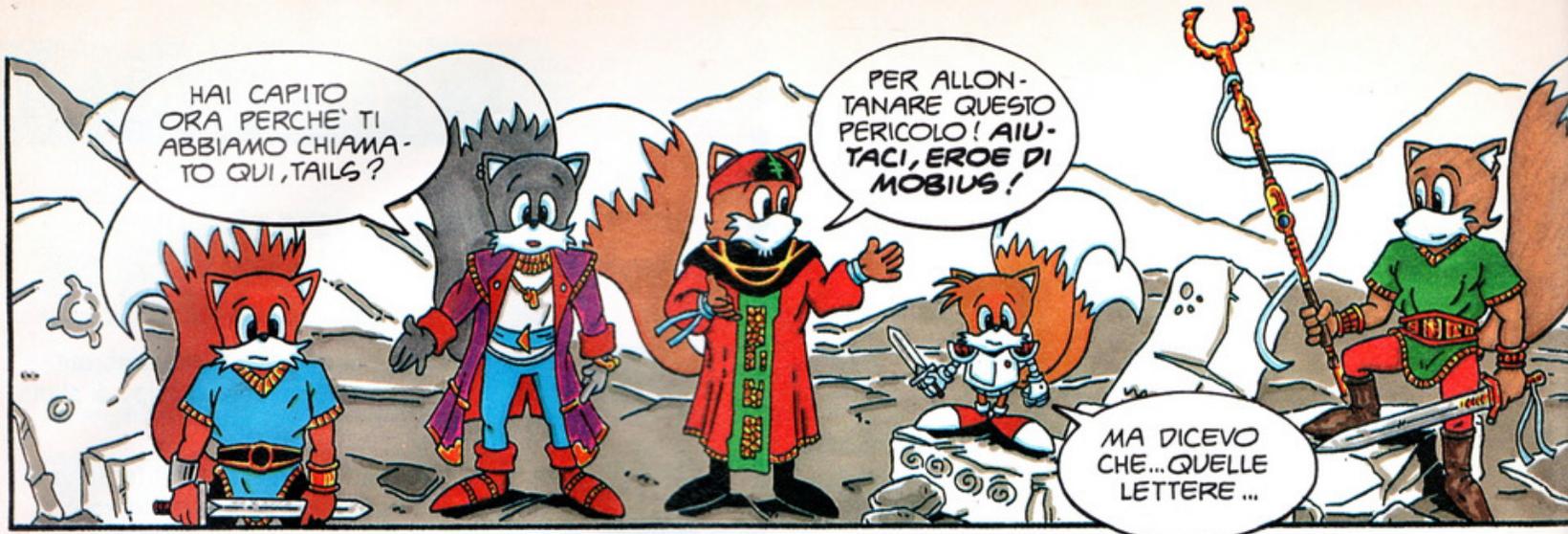
Gli orsi, invece, vi arriveranno addosso dai pendii: saltateli.

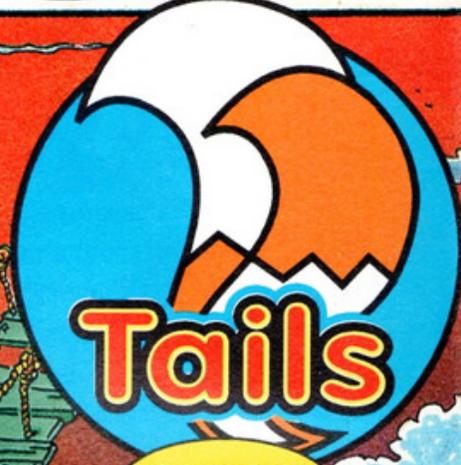
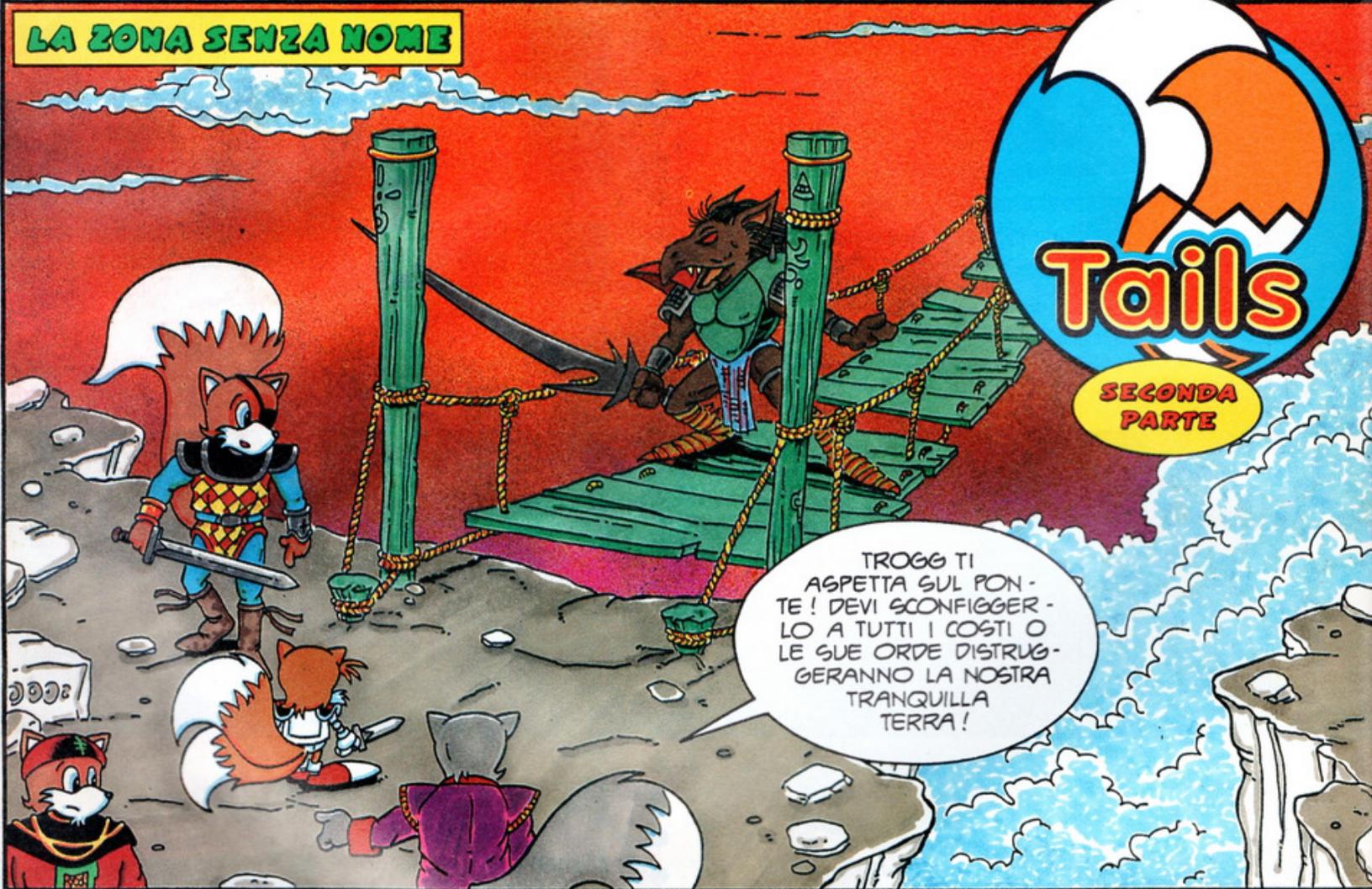
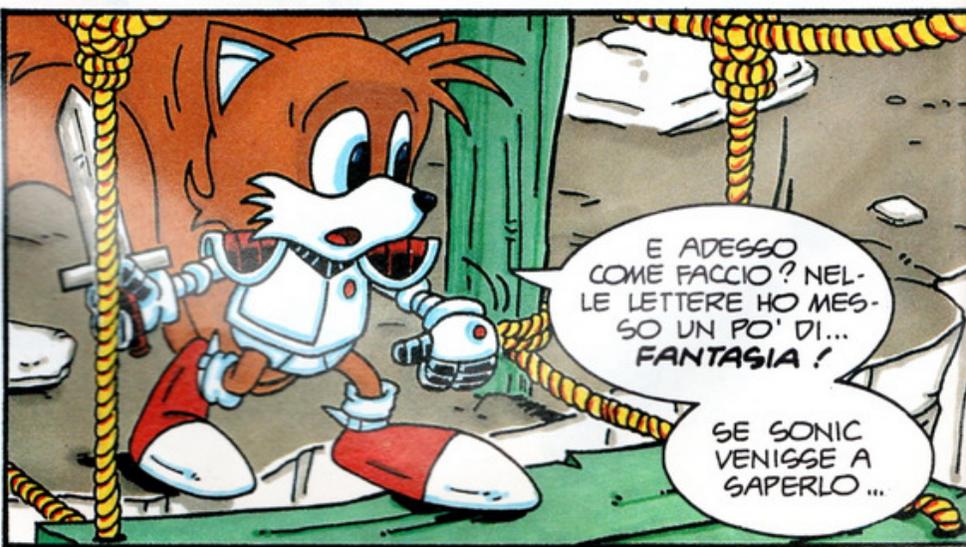
Gli Yeti cercheranno di colpirvi con moltissime palle di neve: ricambiateli con la stessa moneta.

Fate attenzione anche a queste piattaforme, per lo stesso motivo. Poi correte sul pendio, più avanti, continuando a sparare ininterrottamente.

In questa caverna sono nascosti molti simbolini di McDonald's che vi potrebbero fare molto comodo. Continuate a destra per raggiungere il Mostro Finale.

Il Mostro Finale

Ci sono due iceberg viventi che cercheranno di farvi fuori lanciando dalla bocca dei pipistrelli agguerriti. Dovrete distruggerli, naturalmente, ma anche continuare a sparare negli occhi dei

mostri, in modo da distruggerli una volta per tutte. Una volta uccisi questi ultimi due guardiani, non vi resta che la sequenza finale.

LA ZONA SENZA NOME

Tails

SECONDA PARTE

TROGG TI ASPETTA SUL PONTE! DEVI SCONFIGGERLO A TUTTI I COSTI O LE SUE ORDE DISTRUGGERANNO LA NOSTRA TRANQUILLA TERRA!

E VA BENE! AVANTI, INSETTO, COLPISCI!
SENTI....PUR-TROPPO C'E' UN MALINTESO...
HO DETTO... **COLPISCI!** (SE CI RIESCI, NANETTO!)

VA BE'...

TUTTO QUI? AH! AH! AH! MI FAI PENA!
CHUCK!

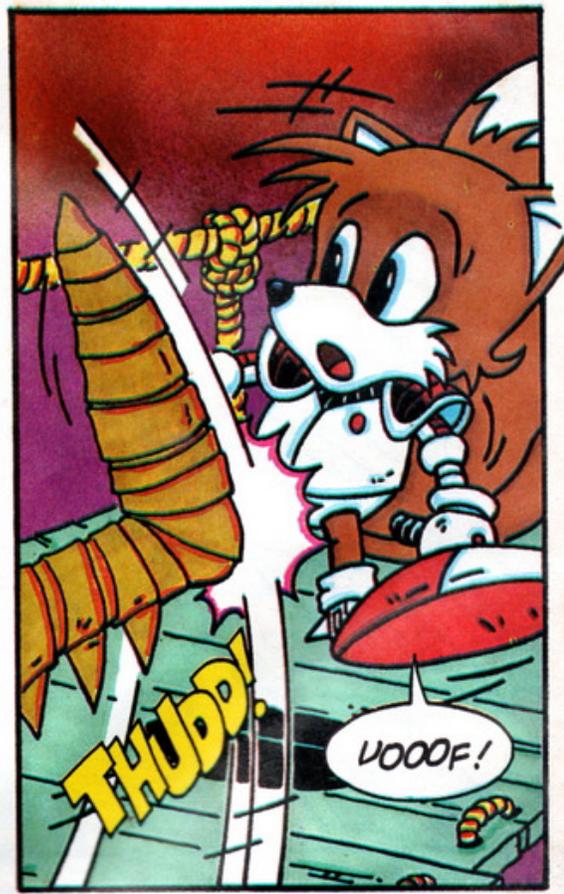
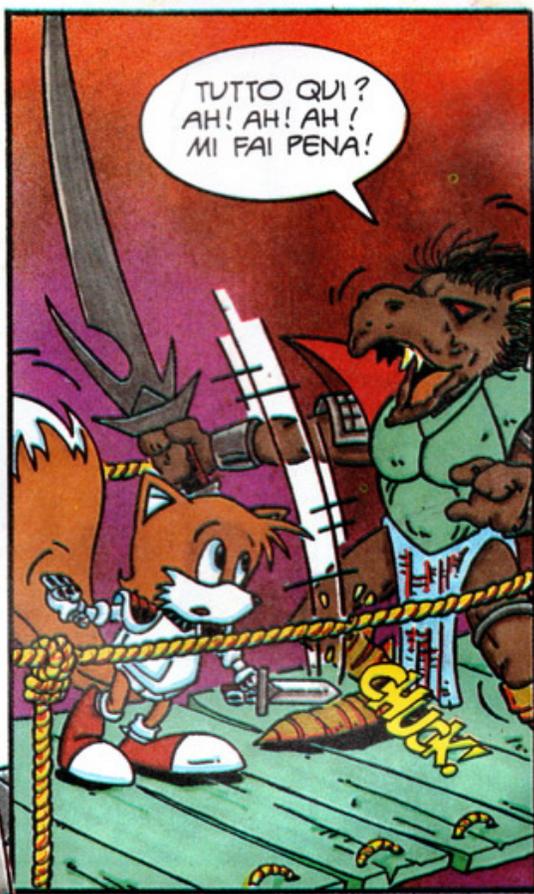
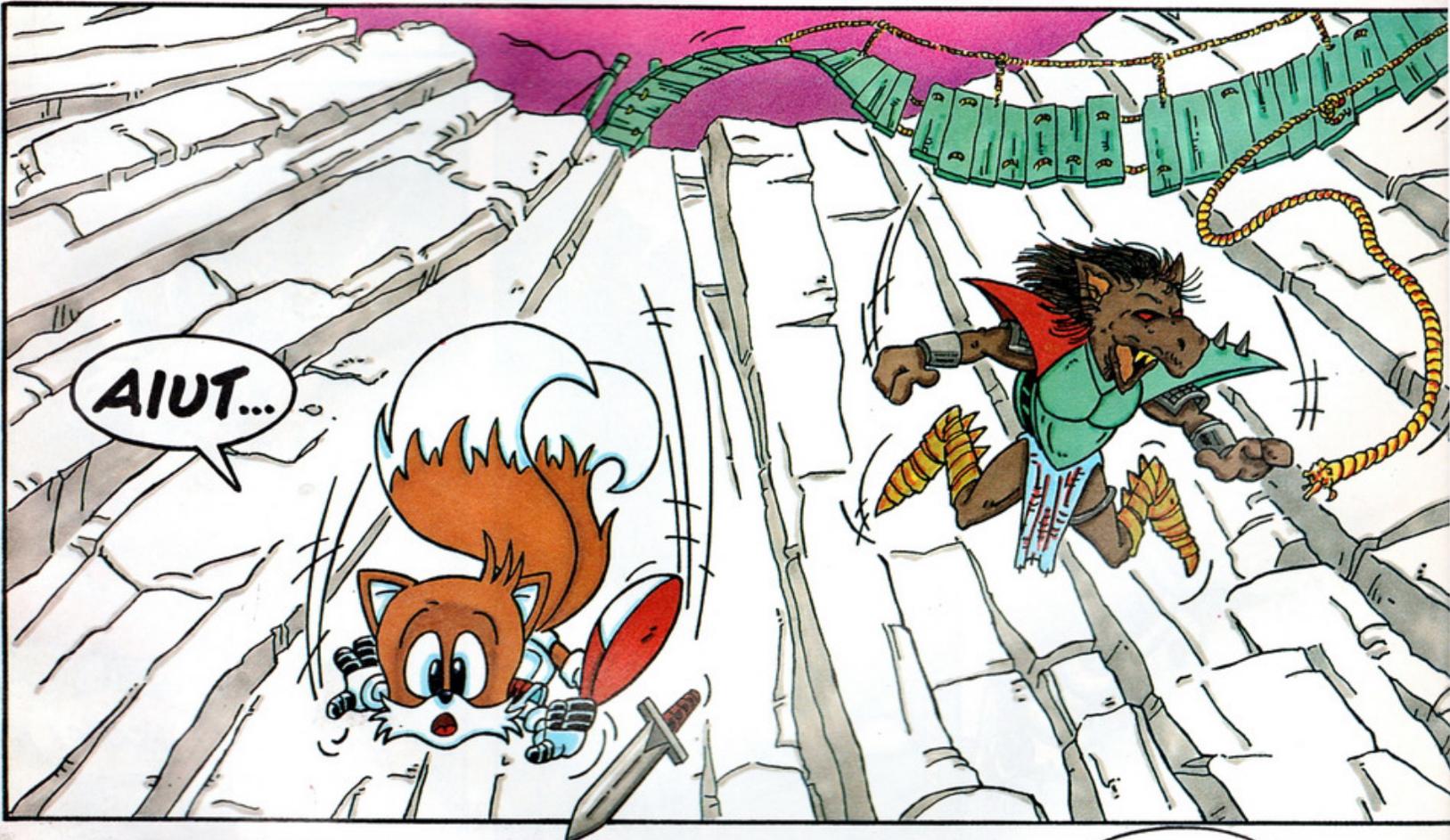
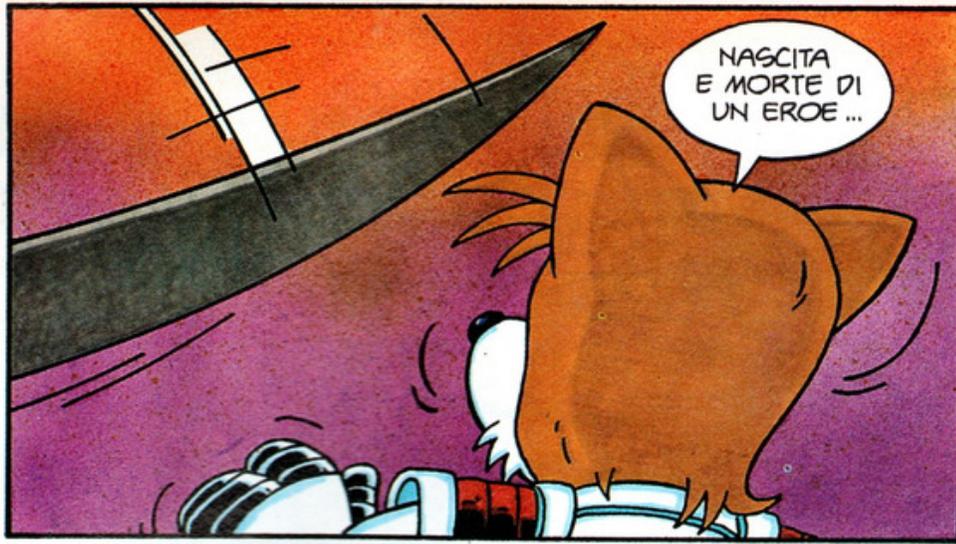
THUDD!
UOOOF!

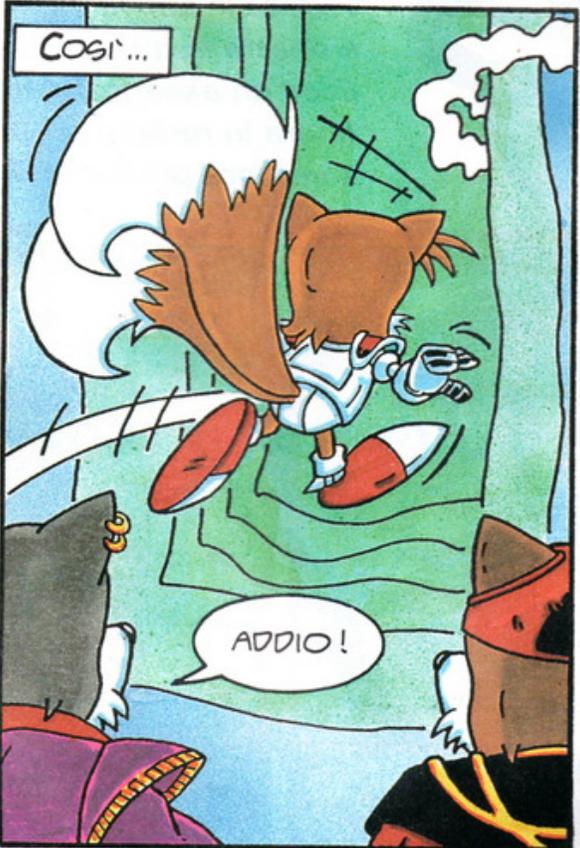
ADESSO MI SONO PRO-PRIO STANCATO DI GIOCA-RE!
TI SISTEME-RO', COSI'...POTRO' SACCHEGGIARE IL TUO MONDO!

NASCITA E MORTE DI UN EROE ...

AIUT...

HO VINTO! L'INSETTO E' PRECIPITA-TO!

NE SEI SICURO? ARRENDITI IMMEDIATAMENTE O CEDERA' ANCHE QUESTA CORDA DEL PONTE ... CHE COSA HAI DECISO?

CON QUESTA ARMATURA SI VOLA CHE E' UN PIACERE!
OH, TAILS...
SIAMO SALVI!

SVELTO, IL PASSAGGIO COMINCIA A SPARIRE!
SBRIGATI, O RESTERAI NELLA ZONA SENZA NOME!

COSI'...
ADDIO!

L'ARMATURA MAGICA RESTERA' QUI! FORSE AVREMO ANCORA BISOGNO DI TE, UN GIORNO!

COLLINA DEGLI SMERALDI.
OH, GUARDA UN PO' CHI SI VEDE, IL NOSTRO COMBINA-GUAI! TI SEI ANNOIATO SENZA DI ME?
BEH... EHM... NON TROPPO, DIREI!
FINE

Zona Copertina

Antonio Formisano
(Ercolano NA)

Molti lettori ci hanno spedito delle splendide copertine ideate, disegnate e colorate interamente da loro! Fatelo anche voi, usando la copertina che potete vedere nella pagina a fianco. Poi speditela all'indirizzo che vedete in basso a destra in questa pagina. Ecco un assaggio delle migliori copertine giunte finora in redazione, ma ne aspettiamo molte altre e sempre più belle. Dateci dentro!

Federico Brunelli

Barbara Carozzo
(Alessandria)

Dario Favatà

Marco Bastoni
(Parma)

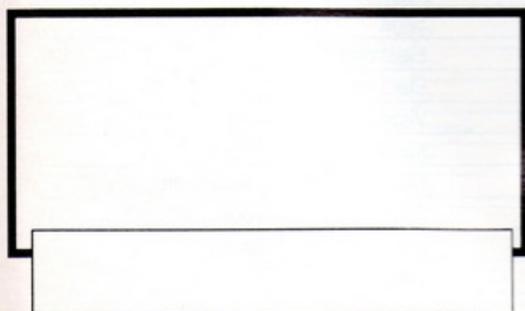
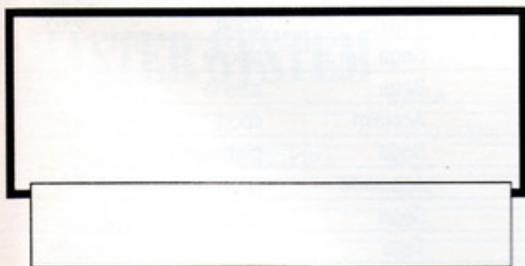
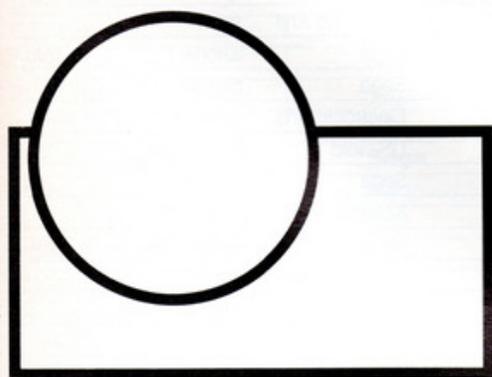
Giorgia Lapiana

Jacopo Saporetti

Vincenzo Geneni
(Roma)

Disegna la tua copertina e se sarà mitica la vedrai pubblicata!

Rizzoli Egmont Publishing
via Settembrini 29
20124 Milano

Sonic • Mensile • Rizzoli Egmont Publishing s.p.a. • Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo 50% – Milano

Zona Mercato

L'elenco in queste pagine raccoglie i titoli per tutte le console Sega distribuiti da Giochi Preziosi e l'elenco dei giochi recensiti su Sonic. L'ultima colonna a destra riporta il numero della rivista in cui è stato pubblicato il gioco, mentre i titoli evidenziati in neretto sono le novità o le prossime uscite.

MEGA DRIVE

TITOLO	CASA	GENERE	SONIC
688 ATTACK SUB	Sega	simulazione	
A. SENNA SUPER MONACO GP	Sega	guida	
ABRAMS TANK	Sega	simulazione	
ALADDIN	Sega	azione	2/93
ALEX KIDD: ENC. CASTLE	Sega	azione	
ALIEN STORM	Sega	arcade	
ALISIA DRAGON	Sega	azione	
ANDRE AGASSI TENNIS	Tecmagik	sport	
AQUATIC GAMES	Electronic Arts	azione	
ARIEL, LA SIRENETTA	Sega	azione	
ARROW FLASH	Sega	azione	
ART ALIVE	Sega	azione	
ASTERIX	Sega	piattaforme	
ATOMIC RUNNER	Sega	azione	
BATMAN RETURNS	Sega	piattaforme	
BATMAN	Sega	piattaforme	
BIO HAZZARD BATTLE	Sega	azione	
BONANZA BROTHERS	Sega	azione	
BUCK ROGER'S	Electronic Arts	gioco di ruolo	
BURNING FORCE	Sega	sparatutto	
CALIFORNIA GAMES	Sega	sport	
CAPTAIN PLANET	Sega	picchiaduro	
CHAKAN	Sega	piattaforme	
CHIKI CHIKI BOYS	Sega	azione	
CHUCK ROCK	Virgin	piattaforme	
COLUMNS	Sega	rompicapo	
COOL SPOT	Virgin	piattaforme	1/93
COSMIC SPACEHEAD	Codemasters	avventura	2/94
CRUE BALL	Electronic Arts	flipper	
CYBERBALL	Sega	sport	
CYBORG JUSTICE	Sega	picchiaduro	
DAVID ROBINSON'S	Sega	sport	
DECAPATTACK	Sega	azione	
DESERT STRIKE	Electronic Arts	sparatutto	
DICK TRACY	Sega	azione	
DOUBLE DRAGON	Ballistic	picchiaduro	4/94
DR. ROBOTNIK	Sega	rompicapo	3/94
DRAGON'S FURY	Domark	azione	
DYNAMITE DUKE	Sega	sparatutto	
E SWAT	Sega	arcade	
ECCO THE DOLPHIN	Sega	piattaforme	
ETERNAL CHAMPIONS	Sega	picchiaduro	3/94
EURO CLUB SOCCER	Virgin	sport	
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	Sega	sport	
EX MUTANTS	Sega	azione	
FATAL FURY	Sega	picchiaduro	
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	Eletronic Arts	sport	3/94
FATAL LABYRINTH	Sega	avventura	
FATAL REWIND	Electronic Arts	sparatutto	
FLINTSTONES	Sega	piattaforme	
FORGOTTEN WORLD	Sega	azione	
G LOC	Sega	simulazione	
GAIN GROUND	Sega	arcade	
GLOBAL GLADIATORS	Virgin	piattaforme	
GOLDEN AXE 2	Sega	picchiaduro	
GRAND SLAM TENNIS	Sega	sport	
GREEN DOG	Sega	piattaforme	
GREATEST HEAVYWEIGHTS	Sega	pugilato	
GYNOUG	Sega	avventura	
HERZOG ZWEI	Sega	avventura	
HOOK	SonyImagesoft	piattaforme	1/93
INDIANA JONES	US Gold	piattaforme	
JOHN MADDEN	Electronic Arts	sport	
JOHN MADDEN FOOTBALL	Electronic Arts	sport	
JURASSIC PARK	Sega	azione	1/93
KIDD CHAMALEON	Sega	piattaforme	
KINGS BOUNTY	Electronic Arts	azione	
KLAX	US Gold	rompicapo	
LAST BATTLE	Sega	azione	
LETHAL ENFORCERS	Konami	sparatutto	
LOST VIKINGS	Vergin	piattaforme	2/94
LOTUS TURBO CHALLENGE	Electronic Arts	guida	
MARBLE MADNESS	Electronic Arts	arcade	
MEGA GAMES 1	Sega	arcade	
MERCS	Sega	azione	
MOONWALKER	Sega	azione	
MUHAMMAD ALI'	Virgin	sport	2/93
MYSTIC DEFENDER	Sega	azione	
NINJA GAIDEN	Sega	azione	
NBA JAM	Acclaim	sport	4/94
PAPERINO	Sega	piattaforme	
PELÉ SOCCER	Accolade	sport	4/94
PHELIOS	Sega	azione	
RAINBOW ISLAND	Taito	piattaforme	4/94
RAMBO 3	Sega	azione	
REVENGE OF SHINOBI	Sega	picchiaduro	
ROAD RASH	Electronic Arts	guida	4/94
ROAD RUSH 2	Electronic Arts	guida	
ROBOCOP VS TERMINATOR	Virgin	piattaforme	2/93
ROCKET KNIGHT	Konami	arcade	
ROLO TO THE RESCUE	Electronic Arts	piattaforme	
SENSIBLE SOCCER	Sony	sport	2/94
SHADOW OF THE BEAST	Electronic Arts	azione	
SIDE POCKET	Sega	sport	
SONIC 2	Sega	piattaforme	
SONIC 3	Sega	piattaforme	4/94

TITOLO	CASA	GENERE	SONIC
SONIC SPINBALL	Sega	flipper	3/94
SONIC THE HEDGEHOG	Sega	piattaforme	
SPIDER MAN	Sega	azione	
SPLATTER HOUSE 2	Sega	picchiaduro	
STREET FIGHTER II	Sega	picchiaduro	2/93
STREETS OF RAGE	Sega	picchiaduro	
STREETS OF RAGE 2	Sega	picchiaduro	
STREETS OF RAGE 3	**Capcom**	**picchiaduro**	
STRIDER	Sega	piattaforme	
SUB TERRANIA	**Sega**	**sparatutto**	
SUNSETRIDERS	Konami	sparatutto	
SUPER HYDLIDE	Sega	arcade	
SUPER LEAGUE	Sega	sport	
SUPER MONACO GP	Sega	guida	
SUPER REAL BASKETBALL	Sega	sport	
SUPERMAN	Virgin	azione	
SUPER SHINOBI 2	Sega	azione	2/93
SWORD OF VERMILLION	Sega	avventura	
TALE SPIN	Sega	azione	
TAZ MANIA	Sega	piattaforme	
TERMINATOR	Virgin	azione	
THUNDER FORCE 2	Sega	sparatutto	
TINY TOON ADVENTURES	Konami	piattaforme	1/93
TOEJAM AND EARL	Sega	azione	
TOKI	Sega	piattaforme	
TOPOLINO E PAPERINO	Sega	azione	
TOPOLINO	Sega	azione	
TURTLES	Konami	picchiaduro	
TWIN HAWK	Sega	arcade	
TWO CRUDE DUDES	Sega	arcade	
ULTIMATE SOCCER	Sega	sport	
VIRTUA RACING	**Sega**	**guida**	
WIZ'N'LIZ	Psygnosis	piattaforme	2/93
WONDER BOY 3	Sega	avventura	
WONDER BOY IN MONSTER LAND	Sega	avventura	
WORLD CLASS LEADER BOARD	US Gold	sport	
WORLD CUP ITALIA '90	Sega	sport	
WRESTLE WAR	Sega	sport	
X-MEN	Sega	azione	1/93
XENON 2	Virgin	sparatutto	

MASTER SYSTEM

TITOLO	CASA	GENERE	SONIC
ADDAMS FAMILY	Flying Edge	piattaforme	3/94
A. SENNA SUPER MONACO GP II	Sega	guida	
ACES OF ACES	Sega	simulazione	
AERIAL ASSAULT	Sega	azione	
AFTER BURNER	Sega	simulazione	
AIR RESCUE	Sega	azione	
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	Sega	piattaforme	
ALEX KIDD: HITECH WORLD	Sega	piattaforme	
ALIEN STORM	Sega	arcade	
ANDRE AGASSI TENNIS	Tecmagik	sport	
ARCADE SMASH HITS	Virgin	arcade	
ASSAULT CITY	Sega	azione	
ASTERIX & THE SECRET MISSION	Sega	azione	
ASTERIX	Sega	azione	
BATMAN RETURNS	Sega	piattaforme	
BATTLE OUT RUN	Sega	arcade	
CALIFORNIA GAMES	Sega	sport	
CHAMPIONS OF EUROPE	Tecmagik	sport	
CHASE HQ	Sega	arcade	
CHUCK ROCK	Virgin	piattaforme	
CLOUD MASTER	Sega	azione	
COLUMNS	Sega	rompicapo	
CYBER SHINOBI	Sega	piattaforme	
CYBORG HUNTER	US Gold	azione	
DICK TRACY	Sega	azione	
DONALD DUCK: D. D. TROUBLE	Sega	piattaforme	
DOUBLE DRAGON	Sega	picchiaduro	
DYNAMITE DUKE	Sega	sparatutto	
E SWAT	Sega	arcade	
ECCO THE DOLPHIN	Sega	piattaforme	
FANTASTIC DIZZY	Codemasters	piattaforme	2/94
FINAL BUBBLE BOBBLE	Sega	piattaforme	
FLASH	Sega	azione	
FORGOTTEN WORLD	Sega	arcade	
G LOC	Sega	simulazione	
GANGSTER TOWN	Sega	sparatutto	
GAUNTLET	US Gold	avventura	
GHOST CITY	Sega	azione	
GHOULS'N GHOSTS	Sega	azione	
GLOBAL DEFENSE	Sega	sparatutto	
GLOBAL GLADIATORS	Virgin	piattaforme	1/93
GP RIDER	Sega	guida	
IMPOSSIBLE MISSION	US Gold	azione	
INDIANA JONES	US Gold	piattaforme	
JAMES POND 2-Codename Robocod	US Gold	piattaforme	2/93
JUNGLE FIGHTER	Sega	azione	
JURASSIC PARK	Sega	azione	
K.O. BOX	Sega	sport	
KENSEIDEN	Sega	azione	
MARBLE MADNESS	Virgin	arcade	
MASTER CHESS	Sega	strategia	
MASTER OF DARKNESS	Sega	azione	
MERCS	Sega	arcade	
MICKEY MOUSE 2	Sega	piattaforme	1/93
MICRO MACHINES	Codemasters	guida	4/94
MOONWALKER	Sega	arcade	
NINJA GAIDEN	Sega	azione	
OPERATION WOLF	Sega	sparatutto	
OUT RUN EUROPE	US Gold	guida	
PAPERINO	Sega	piattaforme	
PGA TOUR GOLF	Tengen	sport	2/93
POPULOUS	Tecmagik	strategia	
PSYCO FOX	Sega	azione	
PSYCO WORLD	Sega	azione	
PUTT & PUTTER	Sega	sport	
RAMBO 3	Sega	sparatutto	
ROBOCOP VS TERMINATOR	Virgin	piattaforme	
ROBOCOP 3	Acclaim	piattaforme	1/94
S.C.I.	Sega	arcade	
SAGAIA	Sega	azione	
SENSIBLE SOCCER	Sony	sport	1/94
SHADOW DANCER	Sega	arcade	
SHADOW OF THE BEAST	Psygnosis	azione	4/94
SHINOBI	Sega	picchiaduro	
SONIC 2	Sega	piattaforme	
SONIC CHAOS	Sega	piattaforme	
SONIC THE HEDGEHOG	Sega	piattaforme	

ZonaMERCATO

TITOLO	CASA	GENERE	SONIC
SPEEDBALL	Imageworks	sport	4/94
SPACE HARRIER	Sega	arcade	
SPIDER MAN	Sega	piattaforme	
STREETS OF RAGE	Sega	picchiaduro	
STRIDER 2	US Gold	piattaforme	
STRIDER	Sega	piattaforme	
SUBMARINE ATTACK	Sega	simulazione	
SUPER KICK OFF	Domark	sport	
SUPER MONACO GP	Sega	guida	
SUPER OFF ROAD	Virgin	arcade	
SUPERMAN	Virgin	piattaforme	
TAZ MANIA	Sega	piattaforme	
TECMO WORLD CUP	Sega	sport	
TENNIS ACE	Sega	sport	
TERMINATOR	Virgin	azione	
THUNDER BLADE	Sega	arcade	
TIME SOLDIER	Sega	azione	
TOM & JERRY	Sega	piattaforme	
TOPOLINO 2	Sega	piattaforme	
WIMBLEDON 2	Sega	sport	
WIMBLEDON	Sega	sport	
WONDER BOY 3	Sega	avventura	
WORLD CLASS LEADERBORD	US Gold	sport	
WORLD GAMES	Sega	sport	
WORLD SOCCER	Sega	sport	
WORLDCUP NEW CALCIO	Sega	sport	

GAME GEAR

TITOLO	CASA	GENERE	SONIC
ADDAMS FAMILY	Flying Edge	piattaforme	4/94
ALADDIN	**Virgin**	**piattaforme**	
ALESTE II	Sega/Compile	sparatutto	3/94
DESERT STRIKE	Domark	sparatutto	3/94
A. SENNA SUPER MONACO GP II	Sega	guida	
AERIAL ASSAULT	Sega	azione	
ALIEN SYNDROME	Sega	azione	
ARIEL, LA SIRENETTA	Sega	azione	
AXE BATTLER	Sega	gioco di ruolo	
BATMAN RETURNS	Sega	piattaforme	
BRAM STOKER'S DRACULA	Sony/Psygnosis	piattaforme	2/93
CJ ELEPHANT	Codemasters	piattaforme	4/94
CHAKAN	Sega	piattaforme	
CHESS MASTER	Sega	strategia	
CHUCK ROCK	Sega	piattaforme	
COSMIC SPACEHEAD	Codemasters	avventura	2/94
CRYSTALL WARRIORS	Sega	azione	
DEVILISH	Sega	azione	
DONALD DUCK: D. D. TROUBLE	Sega	piattaforme	
DOUBLE DRAGON 2	Virgin	picchiaduro	
DRAGON CRYSTALL	Sega	gioco di ruolo	
ECCO THE DOLPHIN	Sega	piattaforme	1/94
FACTORY PANIC	Sega	rompicapo	
FANTASY ZONE	Sega	arcade	
GALAGA 2	Sega	sparatutto	
GLOBAL GLADIATORS	Virgin	piattaforme	1/94
HALLEY WARS	Sega	sparatutto	
HEVANDER HOLYFIELD'S BOXING	Sega	sport	
INDIANA JONES	US Gold	piattaforme	
JUNGLE BOOK	Virgin	piattaforme	
J.M. FOOTBALL	Sega	sport	
JURASSIC PARK	Sega	azione	1/93
MICRO MACHINES	Codemasters	guida	4/94
ROBOCOP 3	Flying Edge	sparatutto	4/94
MASTER OF DARKNESS	Sega	azione	
OUT RUN	Sega	guida	
PAPERINO	Sega	piattaforme	
PENGO	Sega	arcade	
PSYCHIC WORLD	Sega	picchiaduro	
PUTTER GOLF	Sega	sport	
Q LOC	Sega	arcade	
ROBOCOP VS TERMINATOR	Virgin	piattaforme	
SHINOBI 2	Sega	picchiaduro	
SHINOBI	Sega	picchiaduro	
SLIDER	Sega	strategia	
SOLITARY POKER	Sega	poker	
SONIC 2	Sega	piattaforme	
SONIC CHAOS	Sega	piattaforme	4/94
SONIC THE HEDGEHOG	Sega	piattaforme	
SPACE HARRIER	Sega	sparatutto	
STREETS OF RAGE 2	Sega	picchiaduro	1/93
STREETS OF RAGE	Sega	picchiaduro	
SUPER KICK OFF	Sega	sport	
SUPER MONACO GP	Sega	guida	
SUPER OFF ROAD	Virgin	guida	
SUPERMAN	Virgin	azione	
TALE SPIN	Sega	azione	
TAZ MANIA	Sega	piattaforme	
TERMINATOR	Virgin	azione	
TOM & JERRY	Sega	piattaforme	
TOPOLINO 2	Sega	piattaforme	
TOPOLINO	Sega	piattaforme	
ULTIMATE SOCCER	Sega	sport	
WIMBLEDON	Sega	sport	
WONDER BOY	Sega	avventura	
WONDER BOY THE DRAGON TRAP	Sega	avventura	
WOODY POP	Sega	rompicapo	
WORLD CLASS LEADER BOARD	Sega	sport	
WORLD CUP SOCCER	Tengen	sport	2/93

MEGA CD

TITOLO	CASA	GENERE	SONIC
AFTER BURNER III	Sega	simulazione	
BATMAN RETURNS	Sega	azione	
BLACK HOLE ASSAULT	Sega	picchiaduro	
CHUCK ROCK	Sega	piattaforme	2/94
ECCO THE DOLPHINE	Sega	piattaforme	2/93
FINAL FIGHT	Sega	picchiaduro	
JAGUAR	Sega	guida	
JURASSIC PARK	Sega	avventura	3/94
MICROCOSM	Psygnosis	sparatutto	4/94
PRINCE OF PERSIA	Sega	azione	1/93
ROBO ALESTE	Sega	sparatutto	
SEGA CLASSIC	Sega	vario	
SILPHEED	Sega	sparatutto	
SHERLOCK HOLMES	Sega	avventura	
SONIC CD	Sega	piattaforme	2/94
THUNDER HAWK	Core Design	sparatutto	2/94
WOLF CHILD	Sega	piattaforme	

Dite la vostra!

Compilate la scheda in ogni sua parte e speditela in busta chiusa a:
SONIC
Rizzoli Egmont Publishing
Via Settembrini 29
20124 Milano

Nome e cognome..

....

Indirizzo..

....

Età: ....

TOP SCORE

Inviateci i vostri record

Gioco..

Punteggio/Risultato Raggiunto..........................

Il vostro sistema MD MS GG MCD

FUMETTI

Quali personaggi della Sega vorreste vedere tra i fumetti dei prossimi numeri?

Penso che ....
sarebbe un personaggio perfetto
per un fumetto sulla rivista Sonic.

GIUDIZI

Quali sono le rubriche o i fumetti che avete preferito in questo numero di Sonic?

1 ....

2 ....

3 ....

VOTO

Dai il tuo voto a questo numero di Sonic